THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.139

梦想之旅
抽奖开始
与掌机王小编共赴TGS

免费游
东京

另有随团自费游可选，详情请密切关注本辑第177页活动说明!

攻略透解
火焰之纹章
新·纹章之谜 光与影的英雄
最后的战士
牧场物语 双子村

特别企划
历史的天空
游戏中的历史纪元

特快专递
武装神姬 战斗大师
实况力量职业棒球2010

电子音像出版社

五花八门

www.i5h8m.com



掌机王电子版补完计划

北通
BETOP



智能掌控

北通MVP系列，只为专业玩家而设。造型精巧，集无线技术、智能掌控、环保科技为一身，带给玩家全方位轻松游戏体验！

轻松源于专业
MVP



动感蓝



活力绿



激情红



劲爆黑

北通 MVP动力堡垒（世界杯主题版）
BETOP GAME ACCESSORIES BTP-6388 PSP/NDS系列

多用外挂充电电池

- USB & PSP双供电接口
- 智能省电开关
- 2600毫安聚合物锂电
- 世界杯主题花纹

天津铭源数码 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳小陆游戏专营店 | 大连阳光电玩 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 上海DIY游戏乐园 | 南京新世界电玩 | 济南数码引擎电玩
宁波海曙悦动计算机有限公司 | 无锡昌盛电玩 | 合肥世嘉电玩 | 重庆G-box | 成都星海电玩 | 贵阳鑫巍电玩 | 昆明快乐游戏联盟 | 郑州三利电子 | 武汉新德利电玩 | 太原星际电玩 | 西安天龙电玩
乌鲁木齐海胜电器 | 银川百川合电子 | 西宁智力王电玩 | 广州创新软件科技联盟 | 深圳梦天堂电玩 | 东莞超时代 | 佛山NO.1漫游品 | 长沙友联电玩 | 南昌火爆电玩 | 福州聚友电玩 | 南宁鸿立电玩

北通：专业娱乐外设品牌　www.betop-cn.com　免费防伪专线：800 810 8315　服务热线：400 6754 300　广州市品众电子科技有限公司　拥有北通　娱乐更轻松

本辑 特别关注



专题企划 P61

以史为线
讲述历史各个时代的代表游戏
以及这些游戏相关的事件、背景……

历史的天空——游戏中的历史纪元

P96

攻略透解

用原创角色亲历英雄战争！

系统解说
要点攻略
成长率资料

火焰之纹章 NDS 新·纹章之谜 光与影的英雄

LAST RANKER

击败七骑士，向着最强迈进！

系统指南
流程攻略

P81

攻略透解

最后的战士 PSP

P116

攻略透解

系统详解
料理大会攻略
全结婚候补资料

牧场物语 双子村 NDS

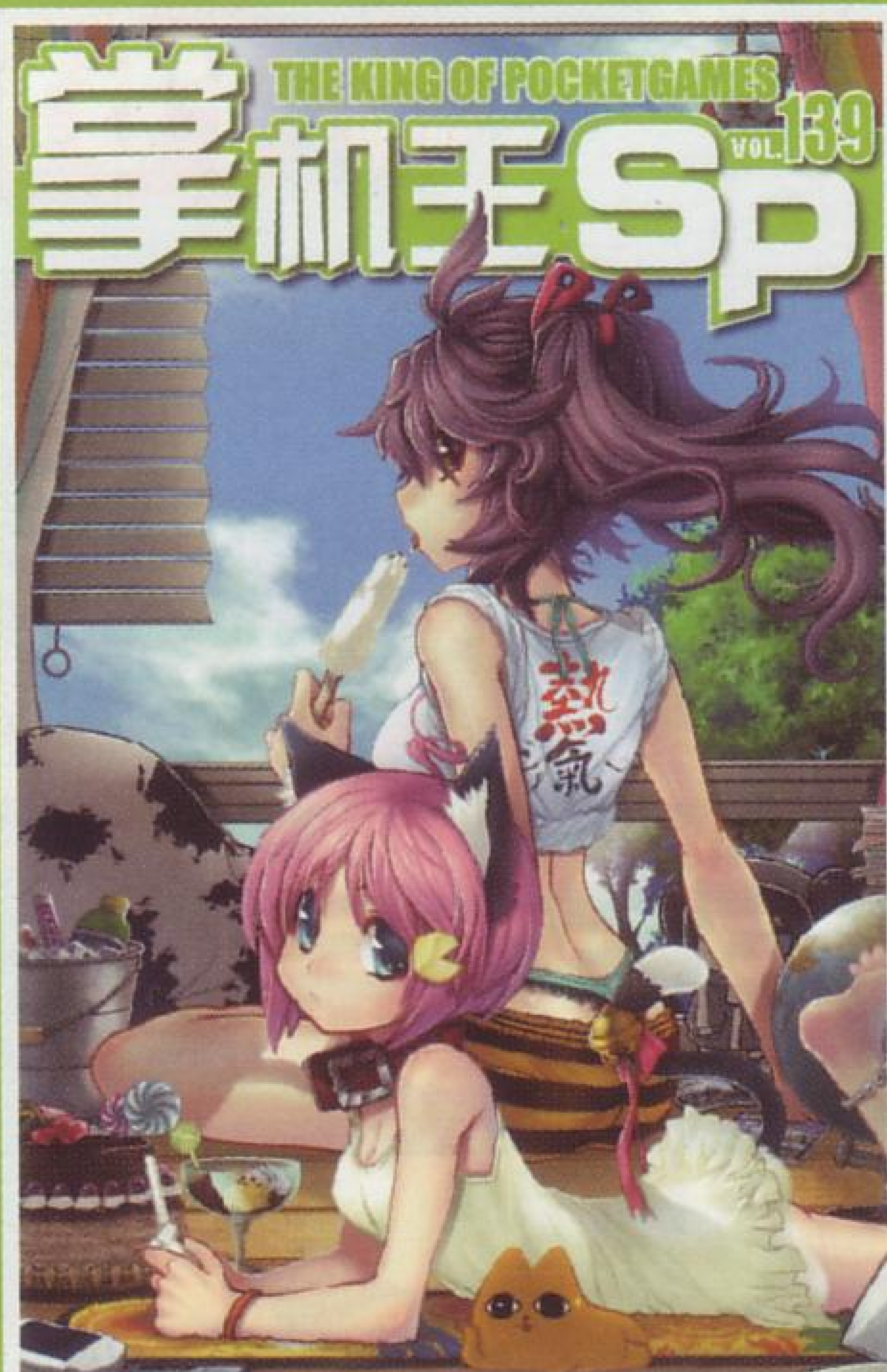
卷首语

终于又轮到我写卷首语了，还没完成暑假作业的请自重，咱就不再多费口舌在这里诱导你们了。马上就要到8月了，一堆掌机、家用机的大作也即将登场，游泳池、海边马上就要人满为患了，我到底是在二次元世界度过8月还是在三次元里享受8月呢？这还真是个难以抉择的问题！本次的《掌机王SP》中有卡社原创RPG大作《最后的战士》、《牧场物语》最新作以及超级冷饭《火焰之纹章》的大篇幅攻略，正在奋斗这几款游戏的玩家可不要错过了！

阿鲁

CONTENTS

掌机王SP VOL.139



封面画师：MILK
封面设计：紫血漪

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2010年8月第一版
印　　次：2010年8月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2010年8月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-454-6

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.



掌机情报站

掌机情报站 …… 004
Lancer专栏 …… 008
Darkbaby专栏 …… 009
掌机销量榜 …… 010
游人望远镜 …… 012

黄金眼

黄金眼 …… 014
黄金眼REVIEW——潜龙谍影 和平行者 …… 016

前线狙击

伊苏VS空之轨迹 抉择・传说 …… 018
口袋妖怪 黑・白 …… 021
二之国 漆黑的魔导士 …… 028
杀戮之心 EXA …… 032
秋之回忆6 Next Relation …… 034
轻音少女 放学后的演奏会 …… 036
黑豹 如龙新章 …… 038
幻想传说 换装迷宫X …… 044

新作拼盘

闭锁病栋2 …… 048
加奈 妹妹 …… 049
GA 艺术科美术设计班 闹剧仙境 …… 049
迈克尔・杰克逊 生涯 …… 050
上海DS2 …… 050
宝石宠物 一起在魔法房间里玩吧！ …… 051
火爆浪子 …… 051

游戏一品轩

游戏一品轩 …… 052

特快专递

实况力量职业棒球2010 …… 056
武装神姬 战斗大师 …… 058

专题企划

历史的天空——游戏中的历史纪元 …… 061

攻略透解

最后的战士 …… 081
火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄 …… 096
牧场物语 双子村 …… 116

研究中心

我的暑假 携带版2 猜谜姐妹和沉船的秘密 …… 132

玩转NDS

烧录卡新闻站 …… 135
NDS软件学院 …… 136

玩转PSP

PSP软件学院 …… 138

市场动态

掌机市场扫描 …… 140
硬件短消息 …… 142

专区地带

游戏万花筒 …… 144
游戏文化频道 …… 148
游戏美图秀 …… 152
如果爱，请深爱 …… 154
游戏边缘地 …… 156
火纹大陆 …… 158
机器人格纳库 …… 160
轻松日语教室 …… 162
经典主题乐园 …… 164
iPhone进行时 …… 166
宅回首 …… 168

掌机王自由谈

“逆转”于“幽灵”的恶作剧中
——《幽灵诡计》通关后感 …… 171
玩家点评 …… 175

掌门人

掌门人 …… 176
交流空间 …… 182
FAQ电台 …… 184
小编寄语 …… 186

其他

火热秘技 …… 188
掌机游戏综合发售表 …… 190
口袋光环 精彩内容导视 …… 192

游戏索引

NDS	
宝石宠物 一起在魔法房间里玩吧！	51
闭锁病栋2	48
二之国 漆黑的魔导士	28
火爆浪子	51
火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄	96
口袋妖怪 黑·白	21、光盘
牧场物语 双子村	116、光盘
上海DS2	50
王国之心 编码重制版	光盘
我的小马2	54
我们来加油	54

PSP	
CLANNAD 被光守护的坡道（汉化版）	53
GA 艺术科美术设计班 闹剧仙境	49
The便利店 携带版	53
核石之王	光盘
黑豹 如龙新章	38、光盘
幻想传说 换装迷宫X	44
皇牌空战X2 联合突击	光盘
加奈 妹妹	49
蓝色玫瑰 妖精和青瞳战士们	光盘
罗宾汉 瑞奇回归	55
迈克尔·杰克逊 生涯	50
潜龙谍影 和平行者	16
轻音少女 放学后的演奏会	36
秋之回忆6 新篇章	34
杀戮之心 EXA	32、光盘
实况力量职业棒球2010	56、光盘
桃太郎电铁组队战 友情、努力、胜利之卷	52
我的暑假 携带版2 猜谜姐妹和沉船的秘密	132
武装神姬 战斗大师	58、光盘
小奥德赛奇幻旅	53
伊苏VS空之轨迹 抉择·传说	18
与凯蒂猫在一起！打方块123（汉化版）	54
战神 斯巴达幽灵	光盘
最后的战士	81、光盘

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

文 雷伊

SOFTWARE 软件 时隔15年，S·RPG金字塔《皇家骑士团2》感动重生





7月22日，Square Enix通过日本著名游戏周刊首次向外界披露了人气S·RPG“《皇家骑士团》系列”的新作——《皇家骑士团 命运之轮》（タクティクスオウガ 运命の轮）。本作并非原创新作，而是发售于15年前的系列巅峰制作《皇家骑士团2》的重制版。《皇家骑士团2》以厚重的故事、富有战略性的游戏系统（地形高低差、速度决定角色的移动顺序等）获得了玩家的一致好评，至今在日本乃至国内游戏界都被奉为S·RPG的最高顶点，而系列也让松野泰己、吉田明彦等人气制作人、画师等站在了业界顶点，成为万千玩家崇拜的偶像。

在原作发售15年后，当年的制作班底再度齐聚一堂，在PSP上为玩家们重现当年的感动。《命运之轮》并非SFC版的简单复刻，而是制作班底抱着“《皇家骑士团2》如果在这个时代应该做成这样”的想法，在原作的基础上进行再构筑的产物。游戏的基本故事和各个章节的构成继承了原作，但是对话文本得到了大幅度追加和修正，并且这些新加入、修正的剧情均出自原作的剧本作者松野泰己之手。游戏的战斗画面经过了大幅强化，在保持了SFC版原作点阵图氛围的前提下以全3D画面进行完全重制，人物头像也进行了完全重制，看上去更为细腻精美。本作还将加入新的游戏系统，副标题中的“命运之轮”将成为本作的关键词。

“《皇家骑士团》系列”曾经在GBA和NGP上均发售过新作，然而由于制作班底的更迭，引起了部分系列资深玩家的不满。《命运之轮》是Square Enix从Quest那里买下游戏的版权后首次进行游戏化的作品，而且SE还特地召集了早已离社的松野泰己等名匠，对这款游戏的重视程度可见一斑。关于本作的详细报道，敬请期待下辑《掌机王SP》。





7月16日 由Alice Soft制作，在PC平台颇受好评的剑与魔法恋爱育成RPG《彩笔之铃》将于今年11月25日移植到PSP平台。PSP版全名为《彩笔之铃 再续》（ぱすてるチャイムContinue），将在原作基础上追加新的剧本、CG和语音等内容，不仅如此，声优方面也几乎全部进行了大换血。据悉，本作的语音收录分量将挑战一张UMD的极限，而总数在50名以上的登场角色以及他们对应的固有剧情也将尽数收录，内容非常饱满。除了售价6090日元的普通版外，还将发售价格为8190日元的限定版。



EVENT 事件 NPD公布北美6月销量

北京时间7月17日，NPD集团公布了北美6月份的游戏软硬件销售情况。相比上个月，6月份北美硬件销量呈现出了齐齐上升的势头，其中Xbox360更是由于超薄版的发售达到了最大增幅，一举超过Wii成为了家用机类的No.1。软件方面，销量前10位中只有排在第7位的《玩具总动员3》（NDS）这一款掌机游戏，销量为16万4000套。



值得一提的是，被Konami寄予厚望的PSP大作《潜龙谍影 和平行者》首月销量甚至没有挤进软件榜前20位，月销量不足10万套。尽管官方一直以“正统续作”来定位这款游戏，但遗憾的是其月销量甚至不及当年卡片游戏类型的《潜龙谍影Acid》，实在是有些令人丧气，这也又一次证实了PSP在欧美的行将就木，相信《和平行者》的欧美失利会对Konami今后平台的投放决策起到关键性导向。

硬件销量

机种	6月销量	5月销量
NDS	51万700台	38万3700台
Wii	42万2500台	33万4800台
X360	45万1700台	19万4600台
PS3	30万4800台	15万4500台
PSP	12万1000台	5万9400台

EVENT 事件 法国2010上半年游戏市场情况公布

法国是欧洲地区继英国、德国之后的又一个大型游戏市场，近日，一份关于2010年上半年法国游戏市场的硬件销售报告出炉，从中我们可以一探目前法国游戏市场的构成格局。NDS依然以明显优势获得了硬件销量的No.1，但是相比去年同期的79万6600台减少了41%，下跌幅度非常大，这与市场的饱和有一定关系，毕竟在法国累计卖出近900万台NDS已经是个非常了不起的成绩。PSP今年上半年仅卖出了9万3000台，比去年同期的12万5700台减少了26%，可以看出，PSP和NDS在欧洲的销量差距比北美还要悬殊，对于PSP来说，仅剩下日本这最后一块乐土。索尼的高清家用机PS3在所有主机中增幅最明显，同比上升60%达到了近30万台，但上半年销量还是以微弱的劣势败给了Wii。

机种	2010上半年销量	累计销量
NDS	47万台	880万台
Wii	32万5000台	430万台
PS3	29万2000台	230万台
X360	15万5000台	180万台
PSP	9万3000台	270万台

7月20日 Square Enix本日宣布，旗下面向NDS平台开发的重量级大作《王国之心 编码重制版》（キングダム ハーツ Re:コーデッド）将于今年10月7日发售，售价为5490日元，是否有主机同捆版推出目前仍无消息。本作并非“《王国之心》系列”的完全新作，而是2009年6月提供下载的手机游戏《王国之心 编码》的重制版。从手机转移到NDS之后，游戏在操作性上得到了强化，而战斗和成长系统、以及过场演出效果等都变得焕然一新。



7月20日 在游戏年龄分级系统ESRB的官方网站上，出现了“《幽灵行动》系列”新作《幽灵行动 掠夺者》（Ghost Recon: Predator）的审查信息，游戏对应平台为PSP。根据网页上的游戏简介我们可以发现，玩家在本作中需要扮演的是精英战斗部队的一员，使用各种武器去消灭敌人，是一款第三人称视角动作射击游戏。《幽灵行动》是Ubisoft旗下以近未来为舞台的知名射击系列，其面向高清家用机平台开发的新作也已公布。

HARDWARE 硬件 任天堂：3DS的反盗版对策极其复杂



盗版软件对家用机游戏市场的损害非常大，不管是PSP还是NDS，都曾被盗版问题困扰过，厂商一次又一次地想办法在游戏中加密，但绝大多数时候还是以魔高一丈的结局收场。以前我们也曾报道过，根据CESA的不完全统计，光是掌机游戏的非法下载自2004年开始到2009年的6年间，就已对日本游戏业界造成了大约9540亿日元的损失，而给全球游戏界带去的损失更是高达3兆8160亿日元。

盗版问题不仅困扰第一方的硬件厂商，对第三方纯软件厂商来说也是杀伤力巨大。最近，著名游戏公司THQ的高层Ian Curran就该问题询问了任天堂，在NDS时代，他们也因为盗版问题蒙受了巨大损失。而当被问到3DS的反盗版对策时，任天堂方面并没有给出具体的回答，只是表示“3DS的反盗版对策极其复杂，目前想要解释清楚非常难。”

任天堂目前仍没有公布3DS反盗版策略的详情，一方面是出于技术复杂，另一方面也是出于战略层面，如果现在透露详情可能会给不法分子制造突破口，惹来不必要的麻烦。进入NDSi时代以来，任天堂的反盗版战略有了一定成效，需要登录在线商店下载的NDSi Ware直到现在还没有被破解，相信对于作为未来主力的3DS，任天堂的反盗版策略将更加谨慎。

SOFTWARE 软件 《大神传 小小太阳》特别限定版公布

Capcom年度大作《大神传 小小太阳》的发售日公布已经有一段时间了，距离9月30日这个发售日也越来越近。近几年几乎只要是Capcom发售的游戏，总会在其官方购物网站上推出特别限定版或者附带特别特典的版本，本作也不例外。近日厂商对外公布了游戏的特别限定版，其中包含的内容可谓相当丰富。

这款限定版售价为8000日元，其中除了一张普通版的《大神传》游戏外，还将包括一个以游戏主角“小照”为主题的钥匙扣、一组（两张）迷你OST《大神传 小小太阳 音与光的玉手箱》、原创小说《大神传 国主（クニヌシ）的记忆与不死身妖怪》一本、以小照为主题的耳机一副，而以上丰富的物品，将被装在一个特制的和风大盒子里。最后要记住的就是，它只能在Capcom的专门购物网站e-Capcom上才能买到。





7月21日 Square Enix在“《最终幻想》系列”的手机门户网站上闪电公布了系列的最新作品——《最终幻想传奇 光与暗的战士》（ファイナルファンタジー レジェンズ 光と暗の战士）。这是一款面向手机平台制作的系列外传作品，其中i-Mode版预定于今年9月提供下载，EZweb版则将在今年冬季提供下载。游戏由2008年提供下载并累计下载次数超过400万次的《最终幻想IV后传 月之归还》的原班人马制作，画面由温馨怀旧的2D点阵图构成，引入了转职系统，剧情方面则是围绕着水晶这一主题展开的“光”与“暗”的故事。

EVENT 事件 PSP minis下载量突破100万

索尼近日宣布，旗下的PSP minis系列产品于全球的下载量已经突破了100万大关。PSP minis是去年10月份随着PSP go发售而展开的服务，其制作理念很明显地借鉴了iPhone游戏，就是以“较小的容量、较低的售价”带给玩家们休闲小游戏，如Gameloft等厂商更是直接把iPhone上的游戏移植了过来。自PSP minis服务推出以来，已经向玩家提供了超过85款游戏，后来还通过系统更新，让PS3也能玩这些小游戏。

100万的下载量并不算是个惊人的数字，但对索尼来说却是个安慰，PSP go战略的失败并不代表通过数字方式提供游戏的下载并不被玩家所认可，只不过目前要以纯数字下载方式来取代物理媒体还为时过早。对于取得这样的成绩，索尼承诺今后将会带给玩家们更多此系列的游戏，并表示通过PSP minis，已经有越来越多的独立制作人加入到了PSP游戏的开发中来。

右边是截至今年7月7日，下载量排名前10位的PS minis游戏。



排名	游戏
1	僵尸时代（Age of Zombies）
2	大富翁（Monopoly）
3	炮塔防御（Fieldrunners）
4	僵尸大亨（Zombie Tycoon）
5	气球防御战（Bloons）
6	大家来找茬（Spot The Differences!）
7	幻想弹珠台（Pinball Fantasies）
8	考古麻将2（Mahjongg Artifacts: Chapter 2）
9	打企鹅（Yetisports Pengu Throw）
10	魔幻砖块（Breakquest）



7月22日 曾经给PSP玩家带来了“《秋之回忆》系列”等大量优秀美少女恋爱游戏的5pb.于本日紧急开设了一个名为《幻影破坏者》（ファントムブレイカー）的临时网页。网页上我们可以看到“5pb.释放的对战格斗游戏项目始动”这样的口号，而游戏的人设也已确定为人气插画家铃平ひろ。游戏暂定于明年发售，但是机种目前还没有公布，不过考虑到5pb.以往的平台策略，我们应该可以推测本游戏的平台以Xbox360或PSP的可能性最高。敬请期待厂商的进一步情报。



7月22日 描写了日本幕末时期志士们活跃生活的“《维新之岚》系列”于本日由Koei公布了系列最新作——《维新之岚 疾风龙马传》（维新の岚 疾风龙马传）。本作中，玩家要化身为享用不受常识拘束的自由想法改变日本的幕末英雄坂本龙马，去体验起伏的历史，游戏类型为AVG。龙马的行动由玩家通过选择指令来决定，如与人见面、练习剑术、移动等。除了坂本龙马之外，其他同时期的历史人物们也会相继登场。



7月23日 Konami于本日宣布，在NDS平台引发社会现象的日本国民美少女恋爱游戏《深爱》的街机版本《深爱 街机版》（暂名），将于7月24日、25日在东京秋叶原的东京休闲乐园（レジャーランド）秋叶原店2号店进行实地测试。街机版的女主角依然是大家所熟悉的高岭爱花、姊崎宁宁和小早川凛子，在发布测试公告时，这款游戏的实际内容和玩法尚未明确。



Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

重聚！皇家骑士团

上一次听到《皇家骑士团》的消息是在2007年1月，有人发现Square Enix注册了《皇家骑士团》的新商标，于是众皇骑粉丝大喜，相信不消多时便可迎来新作。在此四个月前松野泰己带着一脸病相露面于日本Wii Preview发布会，将两个线索一结合，便得出了《皇家骑士团》新作即将诞生的结论。没想到松野泰己的那一次露面居然是他的最后一次公开露面，4年过去了，我们一直没有听到这位天才制作人的新消息——直到现在，差点已经被忘记的松野泰己与他的皇家骑士团终于强势归来！

15年前，坂口博信把松野泰己、皆川裕史、吉田明彦等QUEST公司主力干将挖到Square，致使QUEST无以为继，终成历史尘埃。与《火焰之纹章》并立为日本S·RPG泰斗的《皇家骑士团》失去了灵魂人物，苦撑几年后也黯然退场。松野泰己加入Square后，开发了S·RPG的销量王《最终幻想战略版》，以及PS惟一的FAMI通满分游戏《放浪冒险谭》，“天才”美誉常伴左右。2002年5月，坂口博信引咎辞职、Square进行采取事业部制度后，松野泰己被提拔为第四开发事业部长，成为《最终幻想XII》制作人，赫然便是坂口博信的接班人。可惜《最终幻想XII》的延期噩梦也从此开始。

松野泰己从SE离职究竟是因为SE所说的健康原因还是为《最终幻想XII》长达3年的延期负责？个中缘由至今仍是未解之谜。如果是因病，那松野肯定是病得不轻，以至于要中途扔下自己毕生最大的游戏项目。降罪之说似乎更说得通，SE先在2005年3月解除他的部长职务，半年后正式辞退。当时有传闻说松野泰己会把皆川裕史和吉田明彦挖到坂口博信的MistWalker。现在看来，还好松野一众没有投奔坂口，否则真要如雾行者般堕入云里雾中、为五位数的游戏销量而烦恼了。

松野泰己、皆川裕史、吉田明彦、崎元仁……如此奢华阵容、15年前的原班人马，《皇家骑士团 命运之轮》足以让等待多年的死忠们热泪盈眶。耐人寻味的是，导演之职为皆川，而松野担当的是“游戏设计”。这说明松野泰己应该没有被SE返聘，只是以外部合作者身分挂个名，对几十万皇骑玩家有个交待。当年跟随松野投奔Square的伙伴们都已是SE的骨干，而公认最为才华横溢的松野泰己十年来竟一无所出，只为世人造了半个《最终幻想XII》之后就匆匆离去，真是让人唏嘘感叹，“病魔缠身”之说应该也是有其依据。希望这次是松野泰己的诚意复出，也希望不要像《最终幻想XII》一样肆意延期。最近日本业界很流行名制作人单飞后自组工作室，板垣伴信、三上真司等个性派制作人都当了老板。松野泰己若身体安好，也可效仿之。《皇家骑士团 命运之轮》可以成为一个不错的契机，若销量理想，对筹资与招兵买马都大有帮助。





《皇家骑士团 命运之轮》的平台抉择颇耐人寻味，SE没有延续该系列一贯的任系主机倾向，转向了PSP，一身炒冷饭的功夫脱离了NDS，正全力炒向PSP。最近SE的PSP游戏不少，《寄生前夜 第三个生日》、狩猎游戏《核石之王》等游戏信息密集发布，在NDS上却毫无动静。估计NDS的游戏开发团队正在转向3DS，未来PSP与3DS之间的传统大作之战值得关注。

无尽的暗战

Darkbaby



真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

大凡ACG爱好者前往参观上海世博会，日本馆或许是必选的目标之一，因此该馆的人气度始终非常火爆，排队轮候时间动辄5～6小时，笔者日前亦不幸经历了平生最漫长的等候。

所谓早起的鸟儿有食吃，再加上选择时机得当，那日世博游上午成功参观了中国、沙特、泰国和澳大利亚四大人气馆，后被诸多友人叹为奇迹。然而午后便陷入了进退维谷的日本馆攻略之旅，轮候时间长达五个半小时，再加上进馆后约一小时的观展，如此一番辛劳拥挤之余，根本早无任何快意或兴致可言。况且相比极尽奢华壮观的中国和沙特两展馆，以“日本著名企业展览馆”来命名似乎更恰当些的日本馆毫无惊艳之处（日本馆主基调以介绍丰田、佳能等著名工业企业兼赞助商最新科研成果为主）。百无聊赖的等候之余，仔细浏览了一下众多参与赞助世博馆的日本著名企业名单，没有任天堂的名字早在意料之中，任社虽然长年名声在外，但比之那些工商巨头毕竟资历尚浅。名单中没有索尼的名字倒确实让人意外，虽然该社的市场影响力早已今不如昔，但该品牌在大多数中国人心目中依然是日本现代工业产品的象征，况且爱排场的索尼罕有缺席大型展示活动的记录。不知到底是连年亏损导致手头拮据，亦或已经拿不出多少值得夸耀的新锐技术，总之颇令人感慨叹惋。（传闻日本馆新近增加的一段日本风情视频中有PSP的身影出现。）

相比其他场馆，日本馆参观人群的年龄层明显较低，携带游戏主机也成了青年人们排遣长时间站立等候之苦的重要道具。经过一番仔细观察，发现主机拥有者的人群分布倒也充分体现了两大携带主机的市场占有状况。国内的青年人手里基本清一色拥有PSP主机，不过相当部分人士在利用该主机看书或欣赏电影。在笔者目光所及的范围内，NDS的市场占有率倒丝毫不逊色于PSP，可辨析的外籍人士但凡手中持有携带主机非NDS莫属。与笔者仅相隔一道铁栏杆的队伍中有五六个男青年正在用NDS对战，听说话应属美籍亚裔，其中一个男孩的黑色NDSL外壳上赫然贴着《铁板阵》怪物形象的胶贴，他正全神贯注地和友人对战一个类似《电梯大战》的美版游戏。经过长时间的观察，居然发现了一个非常“可怕”的现实，那些国际友人的主机里居然也都配置着烧录卡，未曾料到盗版风在国门外也如此猖獗，终于理解何以任天堂连年痛诉饱受盗版侵害之苦，去年更是将R4烧录卡制造商告上法庭欲施以重惩。

E3结束后，THQ全球发行副总裁在接受媒体采访时发表了对Nintendo 3DS的感想，他特意对3DS将采用的全新防盗版技术发表了乐观见解：“3DS采用的新防盗版技术比3DS游戏本身还让我兴奋……”该总裁还透露NDS时代的盗版问题非常严重，以至于软件厂商很难做出准确的市场销售预测，因此严重打击了参入积极性。根据早年日本CESA产业协会的研究报告称：一般盗版普及率超过10%（相对于活跃用户群的比率）即进入红色警报状态，会对软硬件厂商的收益造成严重影响，据说NDS在欧美地区的盗版普及率已经逾越了警戒线，因此对任天堂的经营收益造成了严重损害。实际上盗版对于PSP的伤害尤甚于NDS，据某欧美大手厂商内部资料宣称该主机的盗版普及率甚至超过了四成，被公认为完全崩溃的市场，也难怪许多厂商的跨平台作品宁愿发售严重缩水的NDS和手机版本，也不愿意惠及PSP。PSP主机用户的年龄层注定其更容易遭受盗版荼毒，那些20岁左右的青年人远比其他年龄段更能够娴熟应用电脑程序，而NDS相对宽泛的消费人群则受害稍浅。或许很多人从来未曾料想到，PSP在欧美遭遇冷遇除了索尼的经营战略不利以外，盗版问题也是关键的幕后黑手（我们也不难推测何以索尼会突兀地推出PSP go这样首鼠两端的怪物）。

任天堂果真能一劳永逸地化解盗版问题吗？答案显然是否定的！3DS注定会大获成功，也注定会成为众多盗版专业技术人员觊觎的目标。以区区在下拙见，3DS关键的盗版门槛并非什么防盗程序，而是其采用的独特裸眼3D专利技术，毕竟现在能够完美复制该技术的民用显示器材寥寥无几，如果任天堂和广大第三方能够充分诠释出裸眼3D的独特魅力，或许未来将会是另一番景象！

本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

掌机销量榜 TOP 10

PORTABLE GAME SALES RANKING

栏目主持：胧月

尽管日本队在世界杯决赛圈的第一轮就败北返乡，《雷电十一人3》的销售成绩依旧十分傲人，在虚拟世界中驾驭本国球队纵横披靡的感觉总是不错的。美国方面，PSP借助《Persona3》抢到了前三的席位，不过《乐高哈利波特 1~4年》作为跨平台游戏，画面更为优秀的PSP版销售情况却远远不如NDS版。

软件销量（日本） 2010年7月5日～7月11日

1 new 雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破

イナズマイレブン3 世界への挑戦！！ スパーク・ボンバー

■Level-5
■RPG
■2010年7月1日
■4980日元

本周销量 10万8827套 | 累计销量 57万1204套

热血足球的魅力依旧势不可挡。在这次的最新作里不但增加了更多的队员和华丽的必杀技，获得球员的方法也有了不少新花样，再加上丰富的隐藏要素，让游戏的可玩性和收集度大大增加。不管你是否接触过该系列的作品，这次都应该尝试一下全面进化后的本作。


NDS

2 new 牧场物语 双子村

牧场物语 ふたごの村

■MMV
■SLG
■2010年7月8日
■5040日元

本周销量 6万5074套 | 累计销量 6万5074套

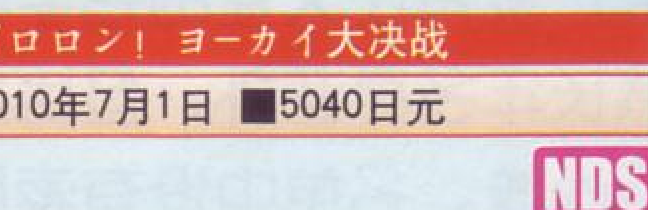
作为一个有着一定历史的系列，《牧场物语》每作在保持自我风格的同时，也在不断寻求突破。这次的《双子村》也不例外，游戏以两条村的恩怨作为伏笔，并将料理要素始终贯穿于主线剧情中，都是为了让玩家能在体验牧场之余，也能享受和村民们交流所带来的乐趣。


NDS

3 new 太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战

太鼓の达人DS ドロロン！ヨーカイ大决战
■NBGI ■MUG ■2010年7月1日 ■5040日元

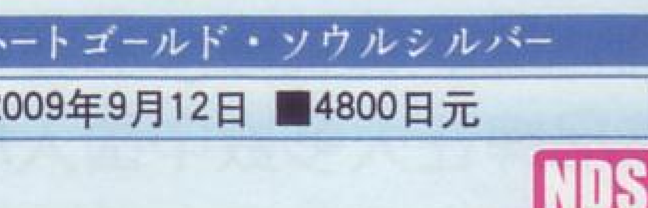
本周销量 2万7826套 | 累计销量 9万3040套


NDS

4 ↑ 口袋妖怪 心金·灵银

ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー
■Nintendo ■RPG ■2009年9月12日 ■4800日元

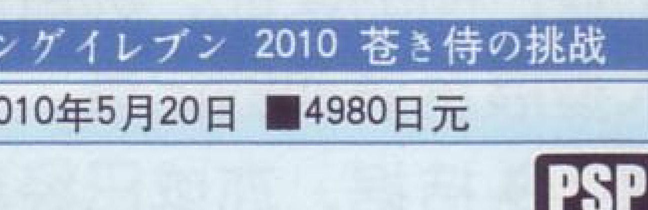
本周销量 1万5065套 | 累计销量 380万3520套


NDS

5 ↑ 世界足球 胜利十一人2010 苍色武士的挑战

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 苍き侍の挑战
■Konami ■SPG ■2010年5月20日 ■4980日元

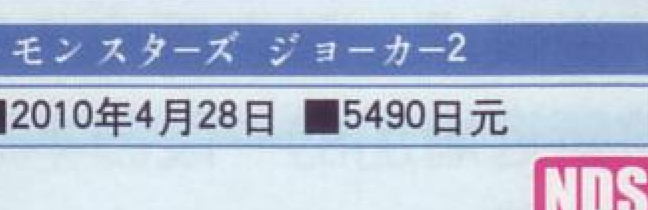
本周销量 1万1322套 | 累计销量 10万117套


PSP

6 ↓ 勇者斗恶龙 怪兽统领者2

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2
■Square Enix ■RPG ■2010年4月28日 ■5490日元

本周销量 1万1227套 | 累计销量 121万9712套


NDS

7 ↓ 朋友聚会

トモダチコレクション
■Nintendo ■ETC ■2009年6月18日 ■3800日元

本周销量 1万1117套 | 累计销量 1万1117套


NDS

8 ↓ 绘心教室DS

绘心教室DS
■Nintendo ■ETC ■2010年6月19日 ■2800日元

本周销量 1万993套 | 累计销量 7万6383套


NDS

9 new 深爱+

ラブプラス＋
■Konami ■AVG ■2010年6月24日 ■4800日元

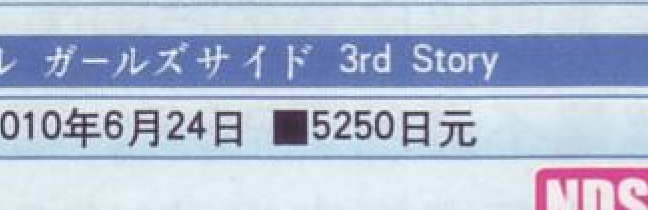
本周销量 1万877套 | 累计销量 15万2713套


NDS

10 new 心跳回忆 女生版 第三个故事

ときめきメモリアル ガールズサイド 3rd Story
■Konami ■AVG ■2010年6月24日 ■5250日元

本周销量 9553套 | 累计销量 9万640套


NDS

硬件销量（日本） 2010年7月5日～7月11日

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

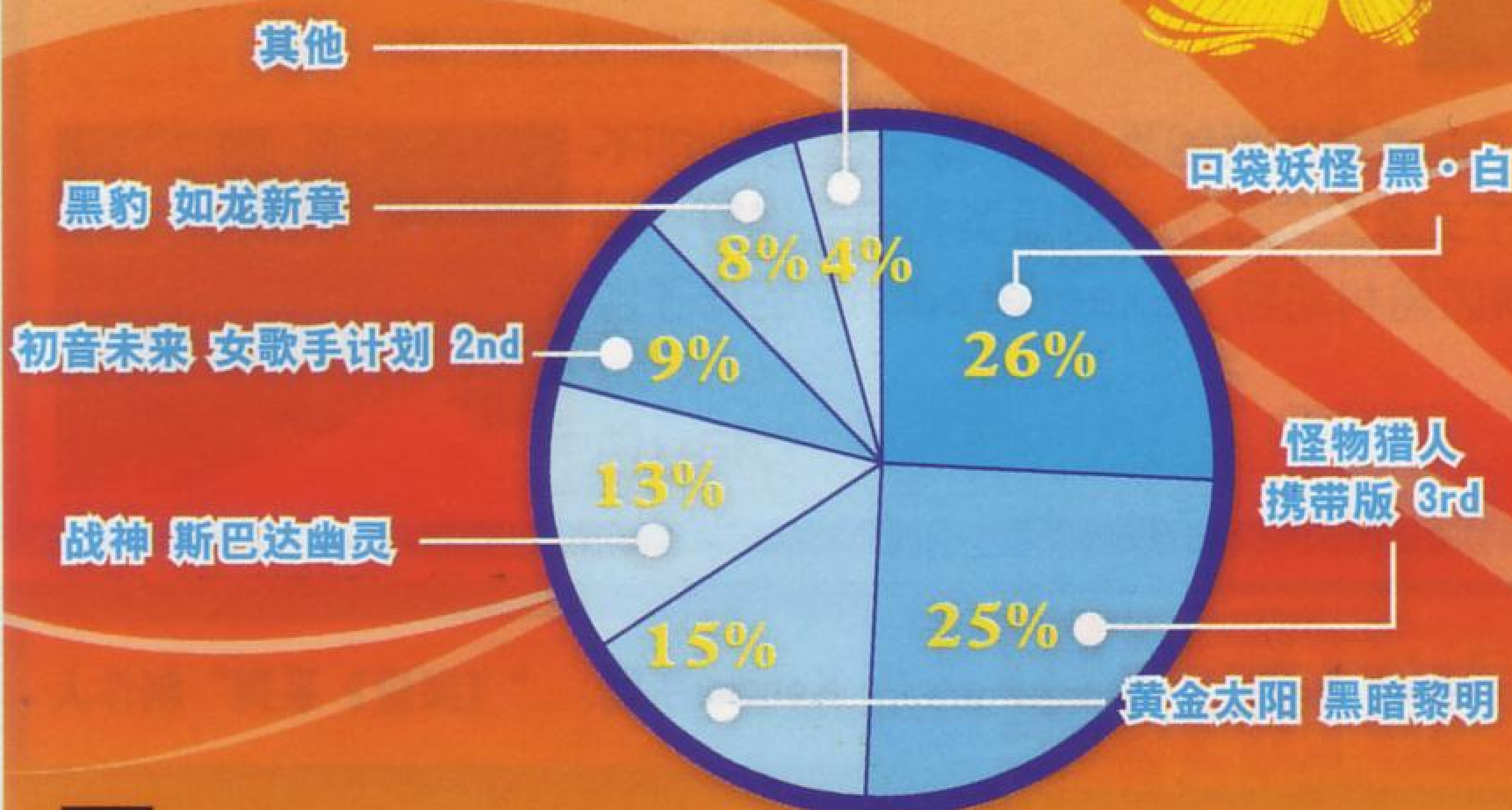
机种	周间销量	2010年销量	累计销量
NDSi	4万3717台	115万9203台	618万5799台
PSP	2万6845台	110万7235台	1457万1630台
NDSL	4914台	10万8465台	1801万8930台（2446万6737台）
PSP go	853台	3万6496台	11万4175台

软件销量（美国）　2010年7月3日～7月10日

排名	平台	游戏名称	厂商/类型/发售日	本周销量	累计销量
1	NDS	口袋妖怪 心金·灵银 Pokemon Heart Gold / Soul Silver Version	Nintendo RPG 2010年3月14日	3万2323套	248万8095套
2	NDS	乐高哈利波特 1～4年 LEGO Harry Potter：Years 1-4	Warner Bros. A·AVG 2010年6月29日	2万3876套	8万2825套
3	PSP	Persona3 携带版 Shin Megami Tensei：Persona 3 Portable	Atlus RPG 2010年7月6日	2万2116套	2万2116套
4	NDS	玩具总动员3 Toy Story 3：The Video Game	Disney ACT 2010年6月15日	1万9275套	14万7015套
5	NDS	马里奥赛车DS Mario Kart DS	Nintendo RAC 2005年11月15日	1万715套	720万4811套
6	NDS	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	Nintendo ACT 2006年5月15日	9434套	846万315套
7	NDS	塞尔达传说 灵魂轨道 The Legend of Zelda：Spirit Tracks	Nintendo A·RPG 2009年12月7日	8417套	97万3542套
8	PSP	2010 FIFA 南非世界杯 2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports SPG 2010年4月27日	8340套	5万8266套
9	PSP	潜龙谍影 和平行者 Metal Gear Solid：Peace Walker	Konami ACT 2010年6月8日	7815套	19万5563套
10	NDS	马里奥和路易RPG3 Mario & Luigi：Bowser's Inside Story	Nintendo A·RPG 2009年9月14日	7294套	162万28套

读者期待榜

（根据137辑调查表统计）



在137辑报导完E3后，关注NDS《黄金太阳》的玩家明显多起来，《黑豹 如龙新章》也首次登榜。其他几个依旧是我们熟悉的老面孔，不过近来几辑《掌机王SP》均公布了不少重量级的掌机作品，如138辑的《寄生前夜 第三个生日》、《王国之心 编码重制版》、《核石之王》以及将在下一辑给大家带来的某款神秘复刻作品，相信届时该榜应该会有一些变化。

玩家心声

我期待《逆转裁判5》，永远的热血，永远的期待。（江苏南京 李默毅）

期待《黑豹 如龙新章》，虽然没玩过系列前几作，但看过剧情，所以对掌机上的这款很感兴趣。（江苏苏州 化宏翔）

比较期待3DS的游戏和《BLEACH 灵魂升温》。（辽宁沈阳 汪亮）

希望《口袋妖怪 黑·白》越早出越好，能在升上初三之前就玩到便再好不过了。（广东广州 李钊宇）

《MHP3》是又一款神作，我从《MHP2G》刚出一直玩到现在，耐玩度高得“哇擦咧”（没有形容词了）那么高。（广东深圳 宋景明）

《重装机兵3》，经典战车RPG十几年后续作重装登场，血脉正统，令人期待。（上海 杨雪）

游人望远镜





栏目主持
酷洛洛

本辑"游人望远镜"除了有我们的常客小岛秀夫、还有不少随新作公布而露面的制作人，像《诡计×逻辑》的石井次郎、《皇家骑士团》的皆川裕史等。酷洛洛每天都在整理这些游戏名人们的日常留言，有时不禁地想，如果自己不是这栏目的主持人、而是嘉宾那该有多好（无限妄想进行中……）。



小岛秀夫

KCEJ 副社长兼KCEJ WEST制作统筹部长 《潜龙谍影》系列监督

《心跳》+《MGS》=?

有玩家向我追问，某次采访中我提及到想制作《心跳潜龙谍影》的事情，其实相比制作《心跳潜龙谍影》，我更希望《和平行者》的帕兹能以转校生的身分出现在《深爱》中（笑）。

7月7日



酷洛洛 《心跳潜龙谍影》是这样么？（右图）





回家后打开晚报，发现周末影讯中有《我的爱莉 200岁的少女》的广告，明天正式公映了。绝对推荐的电影，不看不行，可以的话最好把原作小说也读一下。

7月9日



酷洛洛 该电影国内译名《生人勿进》，是一部2008年的惊悚爱情电影，改编自瑞典小说家约翰·林德科维斯特2004年的同名小说，讲述12岁的少年奥斯卡与200岁的吸血鬼少女爱莉之间的爱情故事。日本现在才公映实在有点意外，不过好电影多少年都不会过时，值得一看！

昨天和孩子参观了六本木新城的"地球最古老的恐龙展"。这里展出的不是侏罗纪或白亚纪的生物，而是集中在三叠纪的恐龙、鳄鱼类和哺乳类等，相当新鲜。不过这被称为哺乳类始祖的横齿兽科动物"Exaeretodon"的样子也太哀怨了。



7月11日



内田明理

Konami所属，"《深爱》系列"制作人

爱的力量比天高？



◀媒体席外围聚集近200名「男朋友」。

拜各位所托，仪式总算完满结束了。天气与预报的相反，现在正快速转晴、让聚集而来的男朋友们都十分兴奋。连天气都能改变的，爱的力量果然是最强的，真的很感谢！不论各位有没有



石井次郎

原Chun Soft游戏制作人，代表作有《街 命运的交差点》、《428 被封锁的涩谷》等。现就职于Level-5同时担任《诡计X逻辑》制作人

游戏人也爱《轻音》！

糟糕，昨天明明准备看《轻音》的，谁知道忘记了，下周一定要看。

7月14日

今天是《诡计×逻辑》的发售日，冒险游戏的未来！推理小说的未来！拜托《诡计×逻辑》了！

7月21日



酷洛洛 酷洛洛才刚玩上，但给人的整体感觉已经十分不错，推理的难度也颇高，懂日语的朋友们不可错过哦！



皆川裕史

所属Square Enix第四开发事业部，代表作如《皇家骑士团》，同时也是《最终幻想XII》的角色建模统筹和导演

《皇家骑士团》新作揭晓！

《皇家骑士团 命运之轮》正式公开了，此前一直处于保密状态，突然因为工作关系被告知可以公开消息，总算可以解禁情报了。对于众多玩家的追问无法逐一回答实在深感抱歉，开发加油！不过也真是太热了……。



7月21日



酷洛洛 实在期待已久了，如今官网已经正式开放，详情请留意我们下辑的报道吧！



新纳一哉

代表作如《七龙战记》、《世界树迷宫》，现担任《最后的战士》导演，同时也是《Fate/新章》的制作人。

别以为通关就完满了！

发售已经有一周的时间了，感谢所有玩这款游戏、还有通关的各位。既然已经发售一周，那是时候公开一些东西了，就是真七骑士。

好几次采访都说过，《最后的战士》是一款希望谁都可以通关，谁都可以玩到最后的游戏，因此也对自己最初设想的平衡性作出了调整。

在打倒众多排位者的过程中渐渐变强的吉格，随故事的发展希望寻求刺激、希望成为最强。而《最后的战士》是一款为了让众人都能玩到最后而制作的RPG，因此这里就产生一个问题——世界最强的战士，这么简单地就打倒行么？一般来说都不会就这样被秒杀的吧，但是弄得这么强，就会导致许多人都通不了关，换句话说，



连我自己会都过不了。所以现在七骑士的难度，只是调整到让玩家感到一点强但又可以打倒的程度而已。

7月22日



酷洛洛 就知道Capcom的游戏没那么容易。目前官网已经公布几位“真七骑士”，其中还有那位在游戏中惨遭被虐的后辈，只要通关后在竞技场输入密码即可挑战，为了成为真正的最强而挑战吧。

来到现场，都希望大家能在《深爱+》好好享受热海旅行的乐趣！

7月10日



酷洛洛 当日为《深爱+》的热海现场活动，不知道大家是否已经与“女友”在游戏中度过美满的热海之旅呢？



▼利用《深爱》iPhone版的AR拍照功能，可以在热海为女友拍照，而且还能这样……

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

黄金眼

栏目主持 胧月

这次评价的游戏惊人巧合地均在7月15日发售，最受大众关注的当属《最后的战士》和《火纹》，前者虽然素质优秀，不过凭良心讲还是无法达到小编的期待值；《火纹》的本次复刻比起前作显得更有诚意，高难度的战斗让人“痛并快乐着”。另一款获得高分评价的《实况力量职业棒球2010》有着超高的耐玩度，虽然进化幅度很小，自身素质却是毋庸置疑的。

最后的战士



总分 24

画面 ★★★★★

音效 ★★★★★

系统 ★★★★☆

游戏讲述向往自由和冒险的主人公吉格在通往最强之路上的成长历程，玩家可向将近100名的个性战士挑战，不断提升战士排名。当然，拯救世界的经典套路也是少不了的。



卡氏制作的RPG总给人以另类感，无论是《龙战士》还是本作，玩起来不可谓不好玩，但打完后总觉得少了什么。首先说下厂商力推的排位战，在实际游戏时几乎毫无挑战自由度，大部分排位战是随着主线流程的推进按部就班就行，就连斗技场也没有几人可供挑战，显得单薄。四种战斗风格的平衡性有待改进，从头到尾只装备两种战斗风格也依然没有任何问题。技能设置上略显单调，感觉不到技能搭配的乐趣，就连连结技能也大多是单纯提高技能的攻击力和使用次数，显得战略性不高。 **8**

酷洛洛 画面鲜艳大气、战斗系统相当有心思、必杀技的表现更是华丽得一塌糊涂。游戏通关难度不高，不过真正等待玩家挑战的强者还在后面，总结来说算是PSP上难得的RPG佳作。 **8**

乌冬 画面、音乐和战斗系统都无可挑剔，只有剧情部分稍显薄弱，流程也是一条路通到底，没太大的看点。不过作为一款原创RPG，这个素质已经很难得了。 **8**

■ラストランカー■UMD■Capcom■RPG
■2010年7月15日■1人■无对应周边

实况力量职业棒球2010



总分 24

系统 ★★★★☆

耐玩度 ★★★★★

进化 ★☆☆☆☆

“《实况力量职业棒球》系列”的最新作，更新了最新赛季的球员资料，相比同期推出的PS3版，PSP版在模式方面要丰富许多。



游戏的模式虽然丰富，但这只是相对PS3版而言的。对比《实况力量职业棒球携带版4》会发现模式基本没有变化，顶多也只能算是《职棒4》的加强版，所以如果已经玩了很久《职棒4》的玩家大可不必重新开荒。当然，作为系列最新作，还是得有一点新东西让FANS妥协的，像是成功模式采用最新赛季的球员资料，生涯模式修正了BUG，系统方面修正了平衡性、增加了球员动作等。不过游戏令人不满的地方也有不少，如作为成功模式亮点的12支球队太过雷同，语音大幅删减等，是进步还是退步还真是不好说。 **7**

胧月 作为一款棒球游戏具有很高的完成度，比赛时的操作比较难。虽然相比前作的新内容不多，但每个模式都具有沉甸甸的分量，足以让棒球迷沉醉其中。 **8**

酷洛洛 内容可谓前所未有的充实，过去故事模式玩家只能扮演一个球队，而如今12个球队就是12个路线！绝对让FANS泪流满面。教学讲座、练习模式等也为新玩家提供很好的向导。 **9**

■实况パワフルプロ野球2010■UMD■Konami■SPG
■2010年7月15日■1～2人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

武装神姬 战斗大师



一款来自于模型的动作游戏，游戏中玩家可以驱使被称为神姬的美少女机器人和对手展开战斗，最终到达全国神姬所有者的顶点。

总分 22

手感 ★★★☆☆
画面 ★★★★☆
收集要素 ★★★★☆

■武装神姬 バトルマスターズ■UMD■Konami■ACT
■2010年7月15日■1～4人■无对应周边



乌冬 有网游版在前，吸收了前辈经验的本作质量自然也有所保证，算是近期发售游戏里令人眼前一亮的二线作品。作为卖点的美少女和纸娃娃系统都做得很不错，游戏中的美少女个性十足，小鸟依人、强气、傲娇、无口都应有尽有，可谓满足了各种玩家的需求（笑），而且大牌声优的加盟也使AVG部分更有代入感。纸娃娃系统就更不用说了，有模型的装备作保证，收集加配装让人乐此不疲。不足的地方在战斗部分，游戏的打击感不足，总给人软绵绵的感觉，还有CPU的行动也过于单调，玩家掌握了行动规律就很容易钻其空子。 **7**

阿鲁 一款充满各种萌要素的对战游戏，丰富的部件收集和“《装甲核心》系列”有得一比，不过劣质的战斗手感和单调的战斗方式让游戏素质大打折扣。 **8**

白菜 本以为是纯卖角色的游戏，结果很意外做得挺好的。换装系统丰富，颜色也可以自由搭配。战斗部分挺爽快，惟一美中不足就是读盘太过频繁。 **7**

火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄



总分 25

战略性 ★★★★★
耐玩度 ★★★★★
诚意值 ★★★★☆

“《火纹》系列”20周年的纪念之作，虽然只是复刻版，但原创主角、追加外传、“新·阿卡内亚战记”和下载关卡等新增要素还是体现出了厂商的诚意。



雷伊 本作在系统方面大体继承自前作《新·暗黑龙与光之剑》，横向自由转职系统和武器炼成系统越是在高难度下越能体现其价值。重新引入的支援对话系统让人十分亲切，同时也对角色的性格刻画有所裨益。原创角色在本系列中是首次登场，虽然对剧情影响不大，但还是很好地增强了玩家的代入感。追加的外传关卡进入条件不再是“死人”了，这让系列玩家倍感欣慰。五种难度、两种模式的搭配足以让喜好战棋类游戏的玩家找到最适合自己的一种。收录的“阿卡内亚战记”和新增的Wi-Fi下载关卡也都极具挑战性。惟一惹人诟病的多半只剩被戏称为“大饼脸”的人设了。 **9**

胧月 比起前作更具诚意，作为战棋游戏的完成度与移植度均无可挑剔。在操作每个单位时都独具紧张感，刺激有趣。高难度的战斗也适合核心玩家去挑战。 **8**

阿鲁 虽然是冷饭，不过玩到后还是有一种莫名的感动。原创主角让人更有投入感，游戏的难度依旧变态，一开始直接选3星很可能连第一关都打不过。 **8**

■ファイアーエムブレム 新·纹章の谜 ~光と影の英雄~■卡片（1Gb）■Nintendo■S·RPG
■2010年7月15日■1～2人■对应任天堂Wi-Fi网络连接■自带记忆功能

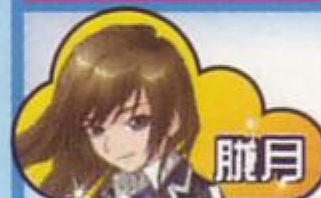
跳跃大搜查线 THE GAME 潜入潜水艇吧!



总分 22

剧情 ★★★★☆
节奏 ★★★☆☆
还原度 ★★★★☆

玩家要扮演湾岸署的警察青岛俊作，与同伴一起调查潜水艇的相关事件。在搜查线索的过程中需要克服多个迷你游戏，通关时间约10小时。



胧月 将人气电视剧改编成文字类AVG也算厂商的强项了，本作的素质尚可，题材新颖，不会给人虎头蛇尾或沽名钓誉之感，无论是对原作的补完剧情、平衡性良好的解谜还是富有魅力的原创表现手法，不仅能让原作FANS满意，也能让冲着AVG去玩的玩家满意。角色并非由演员实拍演出，不过贴合原作的角色塑造让游戏没有任何不协调感。众多迷你游戏的加入可算一把双刃剑，虽然对故事的进程有一定的节奏调节作用，但对于想一心研读剧情的玩家来说，这部分显得颇为画蛇添足。 **7**

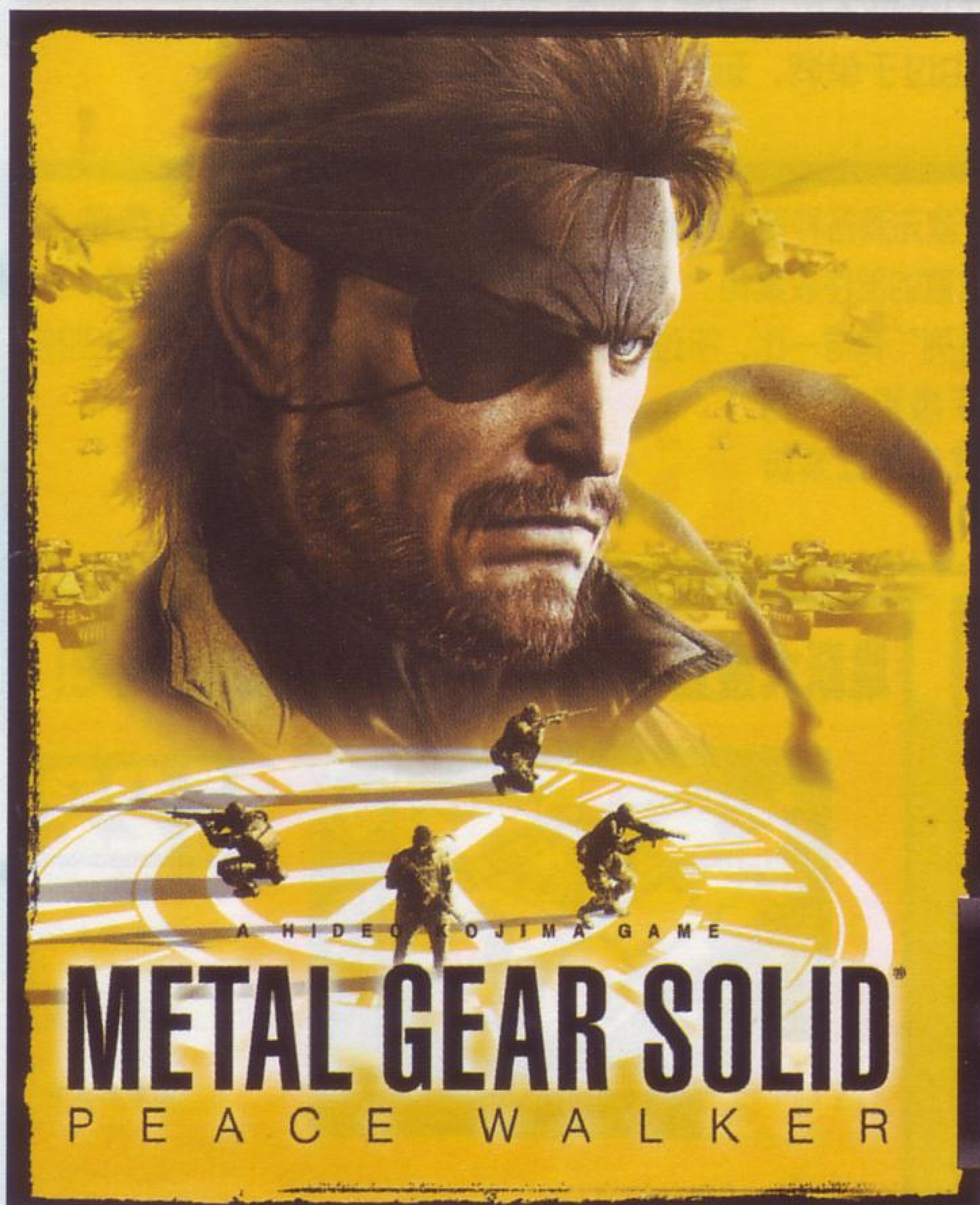
雷伊 流程中抖出的各种小包袱都能感觉到制作方对原作的爱，调查各个场所和人物时虽然非常有趣，不过迷你游戏内容有不少重复，总体还是略显单调。 **8**

白菜 迷你游戏亲切简单，角色性格和剧情氛围都容易引起老玩家的共鸣。游戏的辅助功能非常贴心，即使没玩惯此类游戏的人也不用担心卡住。 **7**

■踊る大搜查线 THE GAME 潜水舰に潜入せよ！■卡片（512Mb）
■NBGI■AVG■2010年7月15日■1人■无对应周边■自带记忆功能

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



在小岛秀夫亲自监督下诞生的《潜龙谍影 和平行者》（下略“《MGSPW》”），对于其高素质玩家们自然不会感到一丝意外；同样也是这份高素质，尽管你在进入游戏前已经早早做好了思想准备，但当需要休息、按下HOME键退出或推上PSP的休眠按钮时，那犹如余音绕梁、三日不断的兴奋依旧让你在床上辗转反侧。不管你是否“《MGS》系列”的FANS，在这款游戏里投入你的时间去品味，你会觉得物有所值。

黄金眼评分 29

黄金珍藏

文 酷洛洛

游戏时间：50小时以上

潜龙谍影 和平行者

メタルギア ソリッド ピースウォーカー

PSP ◆Konami◆ACT◆2010年4月29日◆日版
◆1～6人◆5229日元◆无对应周边

满载·要素

游戏的要素一环扣一环，内容多得让人惊讶，起初你可能只有M16、MK22麻醉枪这些基本武器，但随着你的MSF人员组成的科研等级渐渐升高以及从EXTRA OPS任务中获得设计图，你会发现本作的开发武器数目多得让你眼花缭乱。而通过完成任务提升英雄度，慕名参加的优秀士兵也会越来越多，任务过程中俘虏的士兵也能壮大你的MSF班底，为你奔赴战场执行各种OUTER OPS任务以获取报酬。一切的培育和收集要素都不是单独的存在，在这种良性循环的作用下，游戏的耐玩性就会大大提高，一不小心就是数十小时。

同样，基于武器的多样性，同一个任务你可以用各种方法去完成，这也是“《MGS》系列”的一贯特色，潜行还是强攻基本都由你选择。玩家可以扛起火箭炮、托着重机枪与敌人正面对决；也可以无声无息地放倒周围的士兵，等待战车内的小队长从驾驶舱冒出头来，然后轻松地给他几枪麻醉弹，无伤下连人带战车一起收缴。

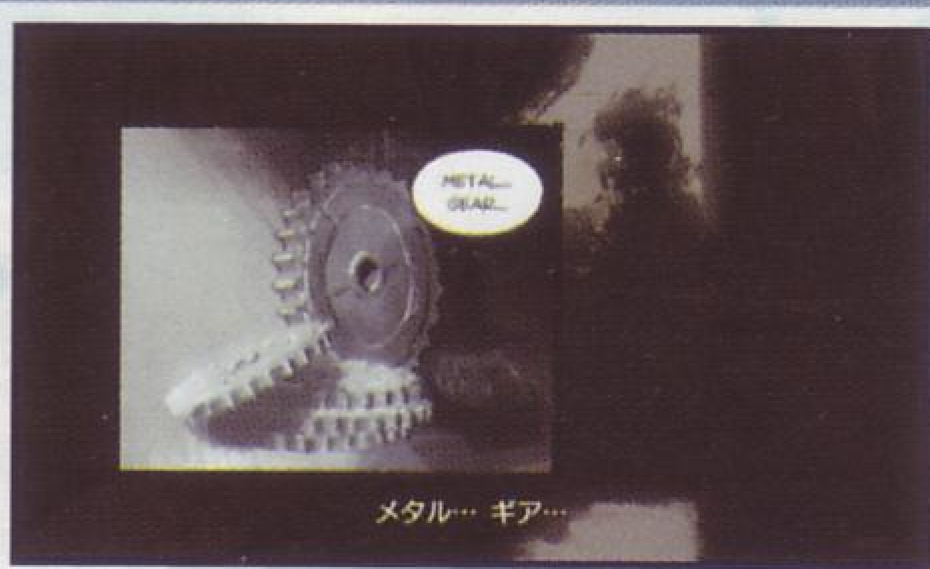
貌似从《MGS4》开始，Snake就开始高调地当起广告产品的形象代言人，而本作的内嵌广告更是多不胜数：百事、激浪、《Fami通》、《荒川爆笑团》、《深爱》（大误），站在商业立场绝对是无可口非的，接受与否也是因人而异。但换个角度来想，多亏这些合作，我们才可以在国内的优衣库买到《MGSPW》的主题T恤，这对玩家和厂商都是一件好事情。



小岛·幽默

小岛秀夫总喜欢在游戏中埋下各种的彩蛋，等着玩家去逐一挖掘，而《MGSPW》中自然也少不了，玩家们总是乐此不彼地将这些小亮点纷纷挖掘出来与同好者一起分享。诸如救护车型的纸箱、某些士兵描述中“这一战结束就回老家XXX”的死亡FLAG、特别CV角色等，本作小岛更直截了当地把自己塞进卡车中，等待玩家收为己用，当大首领掀开车帘、惊奇地喊出“监督”的那一刻，玩家难免会对PSP屏幕施展一阵吐

槽，然后会心一笑。还有那让人面红心跳的约会帕兹任务：当玩家控制的大首领自



卑地把自己套入纸箱的时候，帕兹嫣然一笑地问了句："我可以进来吗？"，然后男女共处一箱……当然也有着对等雷人威力的约会米勒任务，要拿爱国者设计图？先跟他做一对好"搞好关系"再说。

对象·编排

本作的故事对于整个系列而言，作用或许只是填补一段空白期，因此如何让未接触过"《MGS》系列"的新玩家接受本作是一个问题，而本作在故事的构成方面可谓深思熟虑。对于轻玩家而言，打通第五章无疑就相当于游戏的通关，这里其实只需要十小时左右，我们可以看着和平行者在夕阳下慢慢走向大海，迎来胜利大团圆结局的STAFF，这既是小岛为迎合新玩家、让他们更好地接触该系列的精心设计，也是为老玩家有意安排、话中有话的剧情伏笔。此后的第六章才是将游戏故事引向更深入的部分，在"恋爱的抑制力"的背景音乐下，大首领对决帕兹驾驶的Metal Gear ZEKE，未被剧透的玩家又何尝想象到最终的场面竟是如此唏嘘，同时也为这段铺排拍案叫绝。



联机·同乐

这或许是从"《MHP》系列"中得到的启发，大型兵器好比是巨龙，通过联机四位玩家可以用尽各种先进武器将其摧毁，而当进入《MHP2》的合作任务、挑战轰龙的时候，这种感觉就更为强烈了，不过手持M16、RPG这些现代武器展开"屠龙"，自然有着另有一番的爽快。而且《MGSPW》的协力方式对比《MHP》也更进一步，例如心脏复苏救队友、隐形枪、电磁波照射器、电磁炮等。四人联机专用的最强武器——人间虎式大炮（人间パンチ虎），更突出了小岛在制作《MGSPW》中着重玩家之间互动合作的心思：两名玩家负责支撑柱子、一名玩家负责控制弹簧、最后一名担当人肉炮弹。独乐乐不如众乐乐，玩家之间的深度互动再配合小岛的幽默风格，让我们联机时绷紧的表情得到放松，挺好。



▶凑够四名好友的话，一定要试试这个"人肉弹弓"。

录音带·精华·遗憾

游戏录音带部分可谓游戏中人物关系与故事细节叙述的精华所在，很难想象这个看似对游戏没有多大帮助的东西竟有如此庞大的信息量：接近20万字的对话、全程语音，就算把这部分单独抽取出来做成一个电子小说，相信《MGS》FANS都愿意为其买单。在这里不但有主线中相关任务的介绍，还有主要角色们与大首领的闲杂对话，其中同样不乏小岛的恶搞桥段（例如"小岛是神"……），也算得上是用来表现MSF主要成员们魅力的环节吧。此外通过打倒AI BOSS拔芯片还能获得的异爱和帕兹的录音带，异爱对TheBoss的迷恋和执着、帕兹从最初登场直到生命凋零前夕的真意都在里面表露无遗。更进一步透露了整件事的幕后推动者，以及某些关键人物在正篇游戏过程中无法得知的秘密。而如此充实的内容，最后却以录音带的方式向观众呈现，或许在重现人物过去的内容上恰到好处，但总归有点大材小用，若能进一步渗透到正篇中，相信会为本作的故事性带来进一步的升华。

结语

这里笔者并没有对故事主旨和考究方面作出过多的评论，因为如果要细评这两点，里面的"战争与和平"恐怕就得另辟一个专题，系列作品之间环环相扣的故事和人物关系链确实很值得让人回味和深究，无处不在的悬念和伏笔也让人对后续作品产生遐想。在最后我们也就只能观望小岛能把"《MGS》系列"推上何等高度了。



文 阿鲁 美编 咕噜

Ys vs. 空の軌跡 ALTERNATIVE SAGA

イース vs. 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ

PLAYSTATION PORTABLE

伊苏VS.空之轨迹 抉择・传说			
イースVS.空の轨迹 オルタナティブ・サーガ			
Falcom	FTG	预定2010年7月29日	日版
1～4人	6090日元	对应周边未定	
相关报道	Vol.120 P92/Vol.131 P42/Vol.135 P42		

期待度 A

Falcom公司两大看家作品的合体新作在这个月底就会正式与玩家们见面了，喜欢该公司作品的玩家可以好好期待一下，接下来就开始关注新情报吧。

新角色介绍



缇娅&玛雅

from《伊苏7》

居住在阿尔达格市旧街区的两姐妹，靠卖花维持生计。支援技是全异常状态治疗且一定时间内异常状态无效化。





金

from《英雄传说 空之轨迹》

卡尔瓦德共和国的游击士，能力是体力消耗减少。



乔丝特

from《英雄传说 空之轨迹》

空贼“卡普亚一家”中的一点红，能力是降低受到的伤害。



肯帕雷拉

from《英雄传说 空之轨迹》

“噬身之蛇”的执行者之一，外号小丑，能力是攻击附加异常状态。

战士们的命运纵横交错



亚妮拉丝

from《英雄传说 空之轨迹》

游击士的一员，曾和艾丝特尔一起接受过特训，支援技是受到攻击时不会硬直。

莉莉娅

from《伊苏1&2》

和母亲住在一起的少女，身患绝症的她是亚鲁特的救命恩人。支援技是一定时间内HP徐徐回复。

奥露哈

from《伊苏6 纳比斯汀的方舟》

住在岛上的兽耳娘，对弓箭和笛子十分在行。支援技是一定时间内，所有攻击都为会心一击。



基尔巴特

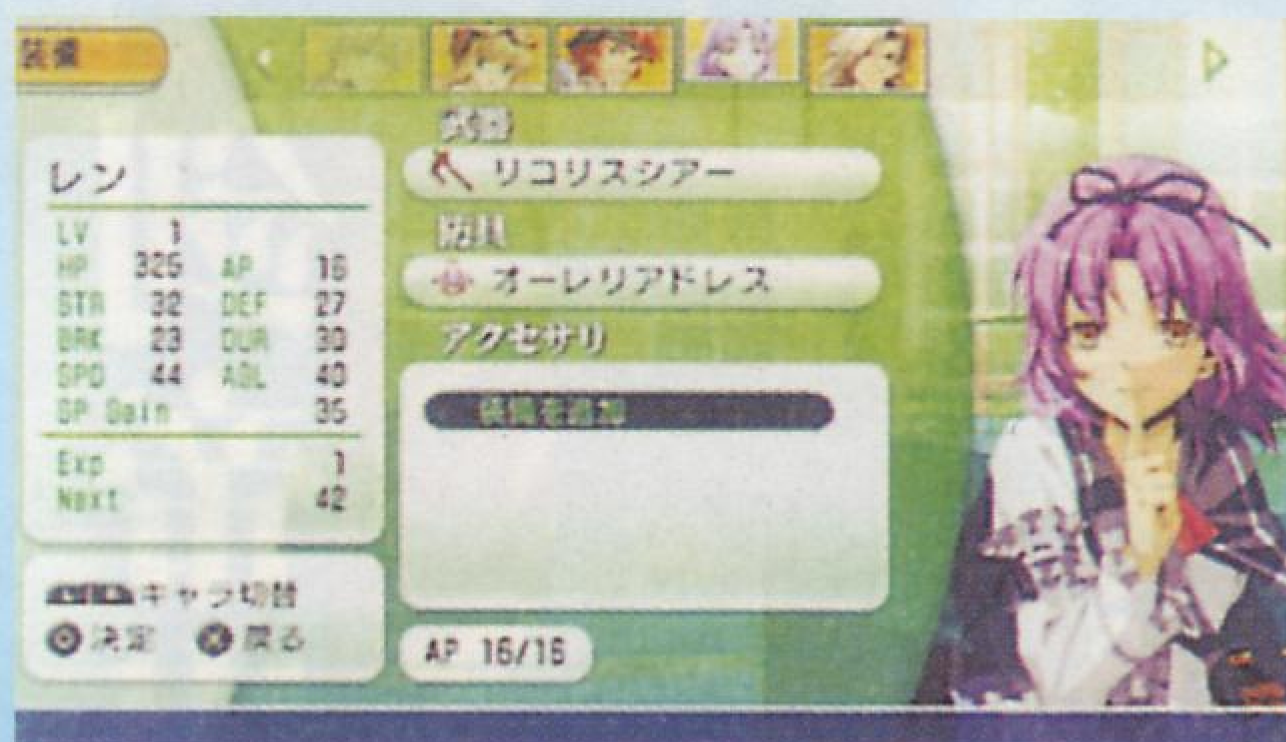
from《英雄传说 空之轨迹》

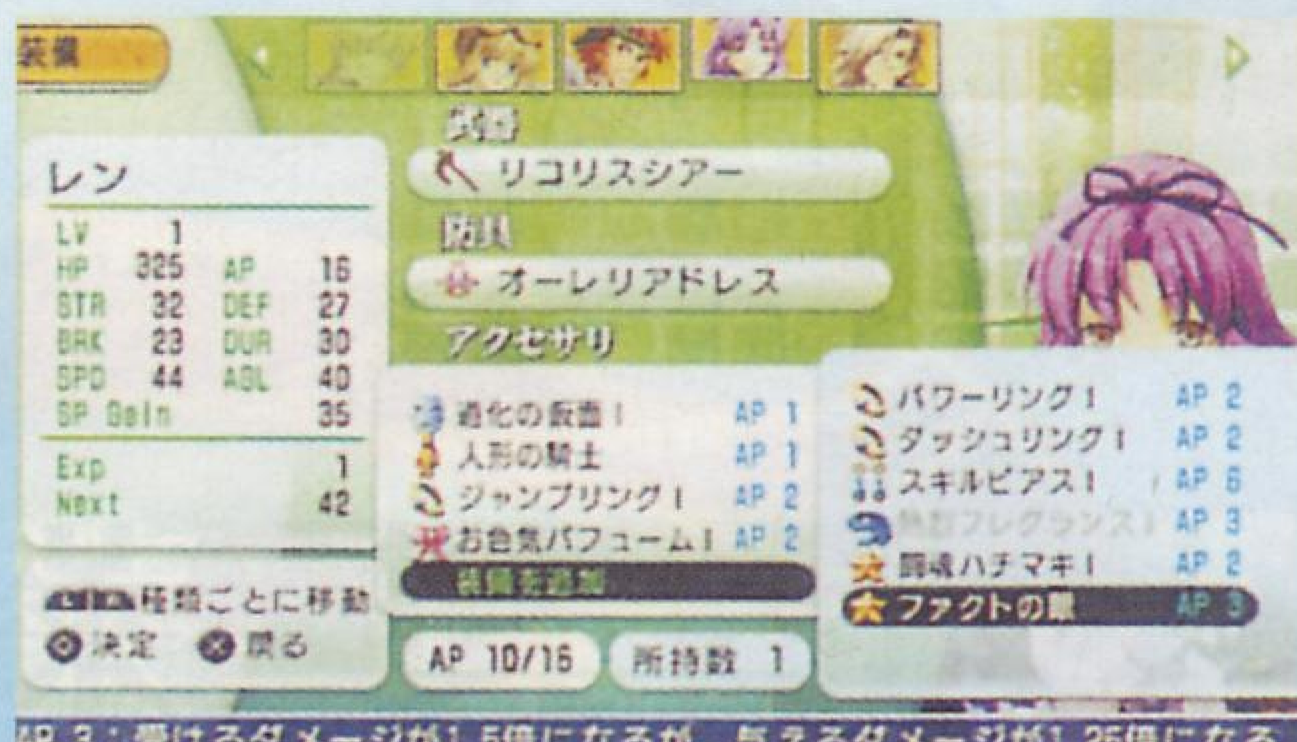
“噬身之蛇”的中队长，能力是随机触发效果。

系统篇

饰品 通过消耗AP进行装备！

饰品可以通过在商店购买，也可以通过打倒敌人获得，玩家可以消耗AP点数来装备已获得的饰品。饰品的作用主要为强化角色的基础能力，不过也有诸如附加“对空攻击”、“二段跳”等特殊能力的饰品。





▲不同的饰品消耗AP值有所区别，不同角色的AP总量也不尽相同。

游戏流程 战斗胜利并前往下个舞台！

故事模式的流程大同小异，玩家选择一名角色不断战斗，最终打倒魔王加尔希斯。游戏过程中可随时更换难易度，在其他模式中培育过的角色可以直接在故事模式里使用，顺带一提游戏是全程语音。

选择关卡



▲选关画面，画面左上角显示的是地点名称，下方则是敌方角色的阴影。

▲▶移动到指定地点后敌人出现，对话结束后便开始战斗。难道对方被魔王操纵了意识？

敌出现！



战斗开始

胜利！



▲将敌人的HP削减为0即可获胜。

▶经验值供角色升级用，莫纳点数用于强化武具和技能，BP和称号到底有什么用呢？

经验值到手了！



▲对方终于恢复神智了，接下来她会成为同伴吗？

支援角色的作用

支援角色有着各种各样的能力，玩家可以随时将他们召唤出来，不过每场战斗只能召唤一次支援角色。

华丽的CG切入



▲根据可操作角色的特点来选择支援角色是游戏的要点之一。

最后的可操作角色登场！

有着“剑帝”称号的新角色莱维作为最后的可操作角色登场，这样一来，来自“《伊苏》系列”和“《空之轨迹》系列”各8名角色就全部确定了。目前离游戏发售还有半个月的时间，最后还会不会有隐藏人物登场呢？那就只有继续关注官方的新消息了。

EX技 冥皇剑



◀强烈的剑气夺取了周围的热量，能斩碎一切的强力绝技。

▲剑压在上方形成了冲击波，看来是对空技。

剑帝出阵！

莱维

声优：绿川光

from《英雄传说 空之轨迹》

“噬身之蛇”的执行者之一，和约修亚一样属于哈梅尔的遗孤。由于拥有十分可怕的剑术而被称为“剑帝”，不管攻击力还是防御力都属于最强档次。

9月中旬

《口袋妖怪》进入新世代！

期待度 S

NINTENDO DS

口袋妖怪 黑·白

ポケットモンスター ブラック・ホワイト

Nintendo/Gamefreak	RPG	预定2010年9月18日	日版
人数未定	容量未定	售价未定	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 VOL135 P5/VOL.138 P44

POCKET HALO 光环视频收录

文 马修　美编 紫血漪





随着距离《口袋妖怪　黑·白》发售的日渐临近，官方放出的消息也越来越多，这次也是非常有料，一起来看看都有哪些吧！

登场角色



谜之人物

看样子很牛的人，有特色的独立思想，还有句“我要超越冠军”的台词，怎么看都是BOSS级别的角色。不过以前的BOSS都是拥有很强凝聚力的大叔，N却很年轻。那么劲敌呢？这个倒更像，不过劲敌往往都没有很个性的想法。

N

拥有着“把口袋妖怪从人类手中彻底解放出来”的独立思想，这个坚持理想的家伙多次与主角相遇并战斗的谜之青年。那么他将以什么样的身分登场呢？劲敌还是反派BOSS？





▲为了将理想付诸实际而探寻力量的人，实力和真实身分目前不明。



▶“黑和白需要明确分开”这句话意味着什么？



主角好友



▲三人一起在阿良良木博士处得到了口袋妖怪图鉴，冒险开始了。



▲3只主角口袋妖怪，大家各选一只。



◀ 拿到了图鉴，3个人便出发了，以后见面自然也少不了对战和协力。



切林（チェレン）

脑袋上有撮呆毛状头发的眼镜少年，加上身材瘦弱，看起来似乎更侧重“文”上。切林的口袋妖怪知识非常丰富，在冒险中也会提出不少建议。



铃（ベル）

看起来有点天然呆的女孩子，大概是这个性格让老爸非常不放心，所以老爸对她的外出表示强烈反对，铃则表示坚持到底——最后铃胜利了，看起来她还是有坚强的一面的。以后的冒险中相信她也会成长不少。



NPC



▲真菰会收集训练家的资料并构筑一个网络系统。



▲作为训练家，帮助真菰一起来完善这个伟大的系统吧。



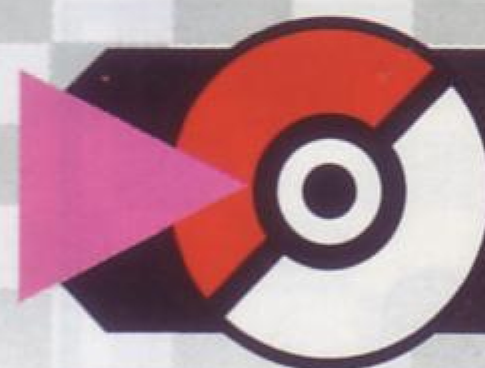


▲还有关于精灵梦境的“游戏同步”系统的构筑……



真菰（マコモ）

新通信系统“C齿轮”和相应机器的开发者，冒险中也会给主角带来很多帮助，她的名字其实就是水生的蔬菜茭白。



新的口袋妖怪 POKéMON



歌特赛尔（ゴチルゼル）

类型	天体口袋妖怪	身高	1.5米	体重	44公斤
属性	超能	特性	读心术		

哥特少女外形的口袋妖怪，看着有点阴阴的感觉……具有五回合内让对手道具无效化的新技能魔法室（マジックルーム），和能知道对手携带道具的特性读心术的相性非常好。



岚十字（ランクルス）



类型	增辐口袋妖怪	身高	1.0米	体重	20.1公斤
属性	超能	特性	魔法守护/防尘		



模样非常奇怪的超能系口袋妖怪，新特性防尘（ぼうじん）可以避免天气中受到的伤害。



战鹰（ウォーグル）

类型	勇猛口袋妖怪	身高	1.5米	体重	41公斤
属性	普通+飞行	特性	锐利目光/大力士		

名字就是战斗的鹰，无论从名字还是外形都非常猛的大鸟。特性之一的大力士更令这个凶猛的大鸟的攻击力翻倍。新技能自由落体（フリーフォール）是将对手抓到天空后抛落下来。



姆夏纳（ムシャーナ）

类型	梦现口袋妖怪	身高	1.1米	体重	60.5公斤
属性	超能	特性	读取/同步率		



梦纳的进化形态，它的烟可以让人看到口袋妖怪的梦。剧情中的姆夏纳可是很关键的口袋妖怪哦。对比下其他口袋妖怪，会发现这个家伙非常重……





牙龙宝宝（キバゴ）

类型	牙口袋妖怪	身高	0.6米	体重	18公斤
属性	龙	特性	斗争心／不拘常规		



虽然小但两根横长的大獠牙很彪悍，这么小的龙系口袋妖怪，最终进化形态也许就是个体值600、以夸张的獠牙做武器的准神呢。可以掌握新技能——龙系二段攻击双重劈杀（ダブルチョップ）。



毛球蝠（コロモリ）

类型	蝙蝠口袋妖怪	身高	0.4米	体重	2.1公斤
属性	超能+飞行	特性	天然／笨手笨脚		

有点《DQ》风格的蝙蝠口袋妖怪，鼻子很有特点，眼睛应该是被毛给挡上了。新技能心之印记（ハートスタンプ）是让对手害怕的技能。



观鼠（ミネズミ）

类型	注视口袋妖怪	身高	0.5米	体重	11.6公斤
属性	普通	特性	逃跑能手／锐利目光		



看起来像在 望什么的口袋妖怪，模样看起来呆呆的。不过它有个很强的新技能君先请（おさきにどうぞ），作用是让指定的精灵率先使用技能——可以想象观鼠在多精灵对战中的作用会有多么重要。

版本的差异

POKéMON

精灵不同

本作中，不同的版本不仅会出现不同的口袋妖怪，还会有不同的场所，如《口袋妖怪 黑·白》两个版本中的主角神兽。





▲▶ 莱希拉姆、泽克罗姆分属于《黑·白》两个版本。





▲▶ 本版本没有的口袋妖怪，就通过无线联机、Wi-Fi、GTS等方式入手，体验交换和收集的口袋妖怪乐趣吧。

白之森

▼《白》中一片充满了自然气息的森林。



地点不同

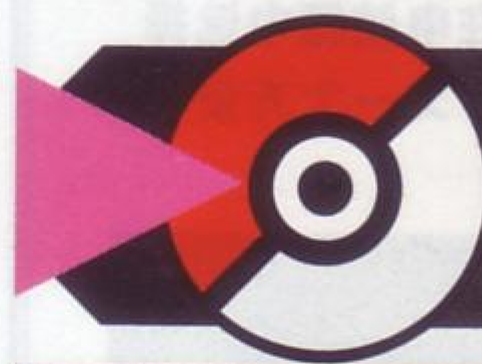
这是本作的新增要素，两个版本出现了不同的地点，到底还会有多少的不同之处啊。

黑之城



▲《黑》版中的一座被奇怪的雾所笼罩的、高楼林立的都市。





三重战斗

三重战斗就是上辑我们最后提到的3对3战斗的正式名称，是在2对2战斗的基础上进一步进化，不过和2对2有区别，3对3的战斗中，口袋妖怪只能攻击到自己对面的和旁边的。这就意味着中间的口袋妖怪可以攻击对方的任意一只，而两旁的则只能攻击到自己对面的以及对方中间的口袋妖怪。战斗中可以通过移动指令来和中间的口袋妖怪掉换位置，另外本作也有防止我方攻击及对手全体攻击伤害的新特性以及新技能心灵感应（テレパシー）。



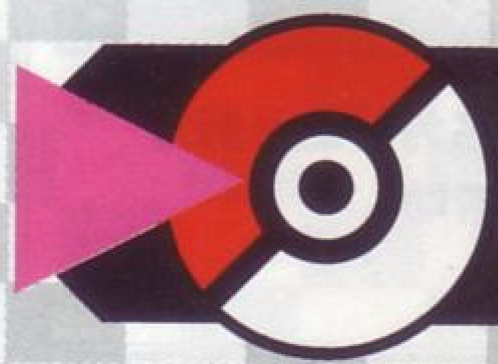
▲双方各拿出三只精灵对战，先根据攻击范围和作用安排位置吧。



▲要熟悉战斗规则哦。



▲全体攻击发动!



联机通信

了解近距离玩家的情况·无线通信

借由C齿轮，本作实现了搜索近距离玩家情况的新功能。



▲打开C齿轮。就能搜索到周围的玩家了。



▲可以查阅接触过的玩家的详细情报，并了解其进度。

感情检测

测试联机两名玩家相性的功能，和所有的测试一样，玩玩就可以了，不要太认真哦。



▲感情检测用来测试联机的两个人的相性。



▲检测结果以数字形式打分，还会进行排名。

进入伙伴的游戏世界·高端连接

高端连接是本作新增的功能，该功能可以让我们进入到对方的世界中去!



▲打开C齿轮，看到其他玩家的资料。



▲建立连接后就能往返于其他玩家的游戏世界了。



◀进入对方的世界后，自己的模样和周围的环境都会发生变化。

红外线通信

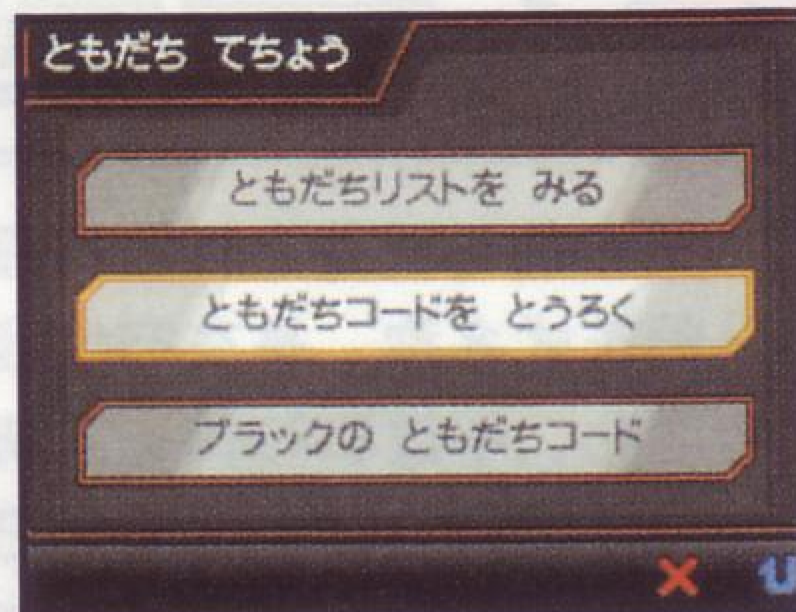
传统的线下联机，通信对战都是非常快的。



▲两台机器间的无线通信是非常快的。



▲可以直接选择在电脑箱中选择口袋妖怪交换——又一大方便玩家的细节进化!



▲和对方通信交换后就会自动记下朋友码。



▲玩家间可以使用名为“幽谷能量”的谜之力量来互相帮助。

口袋妖怪全球连接



口袋妖怪全球连接（Pokemon Global Link，以下简称PGL）是本作新增的一种联机方式，在游戏发售的当天，与本作相关的网页就会打开，于将睡眠中的精灵传入其中并进行游戏，并与所有登录该网站的玩家进行两种排名——这个我们后面详细讲。

而登录PGL后，再通过GTS可以选择随机对战和排名模式，前者是随机和所有登录的玩家进行对战。后者则是将对战记录传到服务器上。


▲以现实时间来进行的强者们的排名。

实时视频（ライブキャスタ-）



这是一项针对NDSi、NDSi LL的摄像头的功能，通过这个NDSi和NDSi LL可以当可视电话用了。无线功能可以实现最多四人的对话，Wi-Fi则是支持两个人。游戏中的角色也会使用这个功能。





Wi-Fi·游戏同步（ゲ-ムシンク）

选用一只口袋妖怪，通过姆夏纳的梦烟，就可以让它进入梦的世界了，玩家可以看到它在梦中的样子。而利用真菰集合训练家报告开发的“游戏同步”系统，然后将梦中的记忆读取出来并成功收集训练师的记录。



▲姆夏纳的“梦之烟”是进入梦境、启动“游戏同步”系统的关键。

进入口袋妖怪的梦中世界！

接下来就是有趣的口袋妖怪梦中之旅了！梦中的它们会有很多有趣的事情等待着大家！在梦的世界中，口袋妖怪们都有自己的房间，还可以和梦中的口袋妖怪一起挑战迷你游戏，而且梦中关系好的口袋妖怪还可以带一只到现实中



汉字显示

游戏开始时可以选择平假名及汉字显示，游戏中也可以通过菜单来选择。虽然汉字对于日本低龄玩家相对有些难度，但对于国内玩家无疑就方便多了。



伊宿大陆的幻之口袋妖怪登场！



比克提尼（ビクティニ）

又是是官方在笔者完稿后放出的最新消息中公布的，有着昆虫般的大眼睛，还有对小翅膀貌似是长在屁股上……而编号竟然是000！属于作为预约特典的礼物精灵，国内没条件的玩家应该也会有办法得到的。





随着PS3版《二之国 白色圣灰的女王》的公布，我们又得敬畏一下Level−5的商业手段。PS3和NDS这两个版本讲述的是不同的故事，掌机玩家不用担心自己玩到的是高清机的劣化版。不过，对于有完美癖的玩家而言，要想真正弄懂二之国的故事，恐怕是得下个血本了。

文 胧月 美编 澄香



NINTENDO DS

二之国 漆黑的魔导士

二ノ国 漆黒の魔导士

Level−5	RPG	预定2010年12月9日	日版
1人	容量未定	6800日元	对应周边：魔法指南书
相关报道	Vol.114 P27/Vol.119 P11/Vol.135 P31		



▲从欧利瓦心灵中诞生的路奇是我方第一个心之战士。



心之战士 路奇

育成心之战士

心之战士是生物的心灵实体化后的幻兽形态，它们大多诞生自人类的心灵，不过偶尔也会从动植物或寄宿着心灵的道具中产生。在二之国的冒险旅途上，心之战士是我方与怪物们对抗的生力军。



形形色色的心之战士多达300种以上！

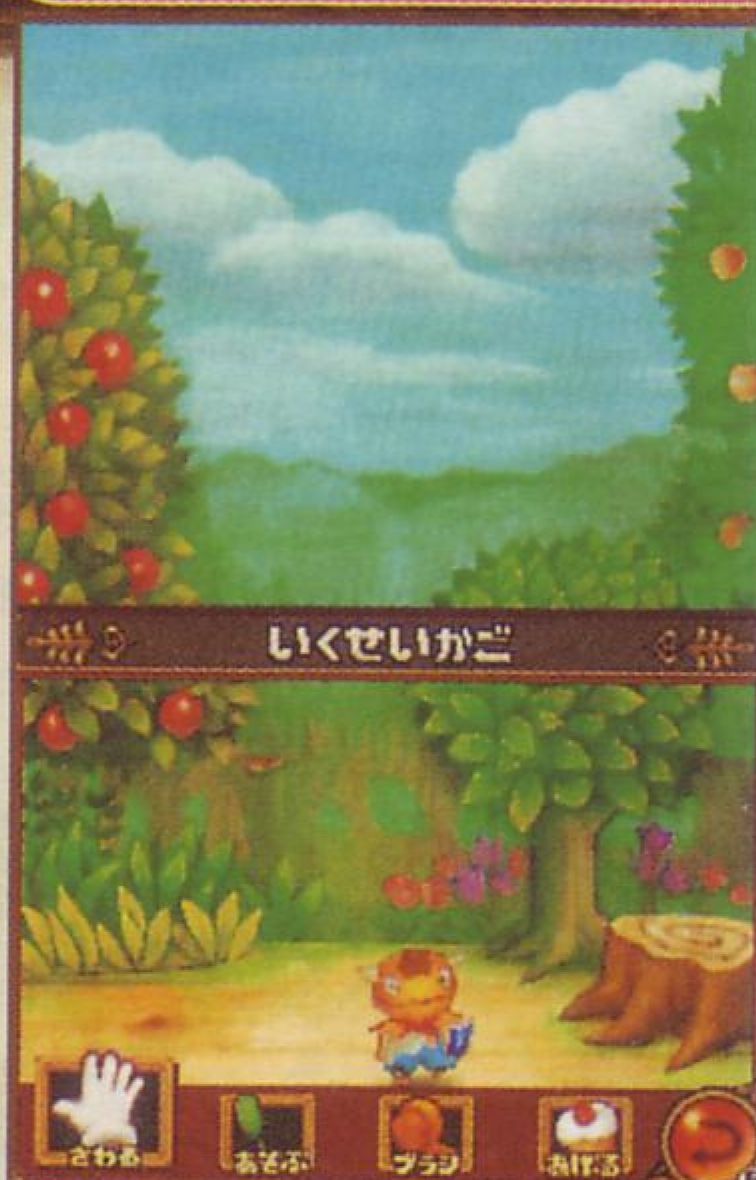


在育成笼中培养

玩家可以为心之战士取名并将其收为同伴，把它们一个个收服并放到专门的育成笼里培养吧！育成笼拥有匹配心之战士的舒适环境，玩家通过给它们喂食嬉戏，能提升其各方面能力。心之战士在育成笼里的动作非常可爱，观察它们也别有一番乐趣。











编成心之战士小队

玩家要从数百种心之战士中挑选出自己的队员编队，充分发挥它们的特长。袭击欧利瓦的怪物们也是有心灵的，它们或许也可以加入队伍。除此之外说不定还有出现几率很低的稀有心之战士存在……





触摸





喂食





梳理





魔法指南书的内容

欧利瓦在二之国获得的魔法指南书是游戏中的重要道具，冒险解谜全赖于它。本作的正版游戏会同捆厚达352页的实体魔法书，不太精通日语的玩家届时请参照我们的攻略轻松游戏吧。

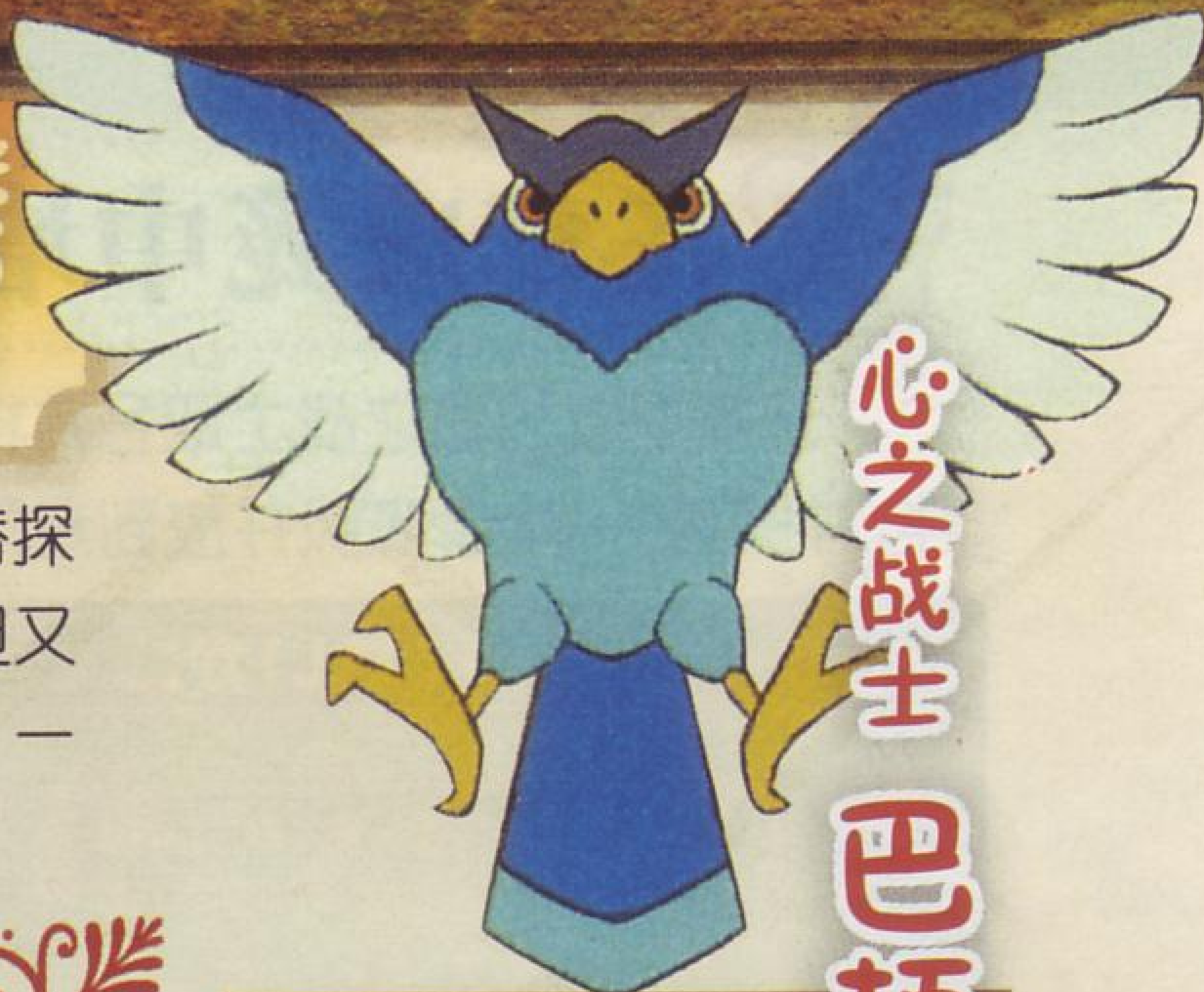
▶借助魔法指南书的帮助，和欧利瓦一起冒险。





故事介绍

本作的主人公欧利瓦要在现实世界和二之国间交替探索，两个世界之间的人们有着一一对应的深刻关联，但又扮演着完全不同的社会角色。和“《雷顿教授》系列”一样，本作的声优也大多起用实力派的演员。



心之战士 巴顿

硕鼠的传闻





欧利瓦和希兹库为寻找魔法杖来到格罗涅尔王国，国王喵达尔14世却因为心情奇差而不愿意见他们。无奈之下，欧利瓦返回现实世界，得知与喵达尔共有灵魂的弗兰克失窃了耳挖勺。为此，欧利瓦开始四处搜集情报……



▶鸟型心之战士，是欧利瓦在进入危险的下水道前收得的伙伴。

巴顿成为同伴

偷耳挖勺的是大老鼠？



▲格罗涅尔王国的人们都为水门深处居住的老鼠烦恼着，难道老鼠就是惹国王不开心的主犯？

米尔科



▲欧利瓦一行代替米尔科进入下水道。

对不中用的大人怒其不争，决心以自己的力量消灭老鼠。



前往格罗涅尔下水道

欧利瓦一行前往困扰着居民的大老鼠所居住的下水道。要想在迷宫内进退自如，就要参考魔法指南书习得各种魔法并合理使用。

▶在下水道入口处遇到小老鼠，由于语言不通，需要借助对话魔法与其交流，打探大老鼠的行踪。



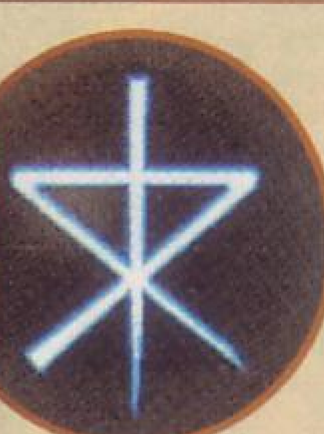
各种魔法



开锁魔法 对锁住的门使用该魔法，能让原本的死路变得畅通无阻。



对话魔法 使用后能与人类以外的生命体对话。



火球魔法 能产生火焰的魔法，不仅是战斗时的攻击手段，在其他场合下也能起到作用。




惩罚硕鼠

穿过格罗涅尔的下水道，终于来到最深处。出现在欧利瓦眼前的是一只巨大的老鼠——丘贝尔17世，它以喵达尔14世的耳挖勺为武器，向欧利瓦发动了袭击！

居住在水门的强敌，攻击手段多样。









活用战利品

◀打倒丘贝尔17世后，拿到耳挖勺的欧利瓦返回格罗涅尔。

やったよ シズク。
きっとこれが王様の耳かきだ。



初期的强敌出现了

▶夺回耳挖勺的话应该就能见到国王，和希兹库、巴顿一起打倒大老鼠吧。




帮助喵达尔王

取回耳挖勺的欧利瓦获得觐见国王的权利，只是国王依然一副无精打采的样子。要想让它重振精神，就得找到“心之碎片”。



让国王打起精神需要做的是……

◀尽管找回耳挖勺，国王依旧是行尸走肉的样子。



ROBOT BATTLE SIMULATION GAME

CARNAGE HEART カルネージハート エクサ EXA

文 乌冬 美编 咕噜

PLAYSTATION PORTABLE

杀戮之心 EXA

カルネージ ハート エクサ

Artdink	SLG	预定2010年10月28日	日版
1～6人	5880日元	对应周边未定	

组装被称为OKE（OverKill Engine）的机器人，并通过设定预定行动程序让机器人进行战斗的人气SLG“《杀戮之心》系列”最新作登场，这也是继2006年的《杀戮之心 携带版》后，系列再次登陆PSP平台。下面就来看看本作都有哪些进化吧。

POCKET HALO 光环视频收录

期待度 B

新要素一 操纵型OKE

系列一直以来的战斗都是由机体自动进行，左右胜败的因素在于机体的性能和玩家的程序设定功力。但新作中则反其道而行，新加了“手动操作用”的芯片，玩家可对OKE进行直接操作，体验动作游戏的玩法，为战斗添加了一份刺激。



▲操作方法，不知道能否自定义键位。



▲亲自驾驶OKE驰骋于沙场。

新要素二 Ad Hoc模式

本作新加了让玩家进行联机游戏的Ad Hoc模式，由于系列对战一般都为3对3，也就是说操纵型OKE加入后，游戏可支持最大6人的实时通信游戏，并且对战也支持操纵型OKE和自律型OKE的混战形式，玩法相当多。



▲多人混战一定非常刺激。



▲游戏还提供了录像功能，玩家可以将喜欢的战斗以影像的形式保存在记忆棒里。

新要素三 战斗擂台

本作设置了可以和电脑进行自由对战的战斗擂台，这里有着各种各样的OKE等着玩家挑战。在战斗擂台胜出就能获得战绩点数，可以用来在商店中换取新的部件和装备，从而强化自己的OKE，另外不止是装备，本篇中不能入手的战斗场地也能在这里购入。



▲战斗前可设定各种限制条件。

▽商店界面，获得战绩点数后就直接来这里吧。

故事模式同样健在

和前作一样，本作也有通过推进剧情来学习机体组装和程序设定的基本知识的故事模式。另外值得一提的是，本作的故事剧本是由创作过《神曲奏界》以及《废弃公主》等轻小说的著名作家榊一郎担当，并采用了精美的人设和全程语音，所以不止是用来入门，故事模式也有相当高的可玩性。

登场角色

凯伊鲁 主角

琪琳 女主角

帕尔缇塔

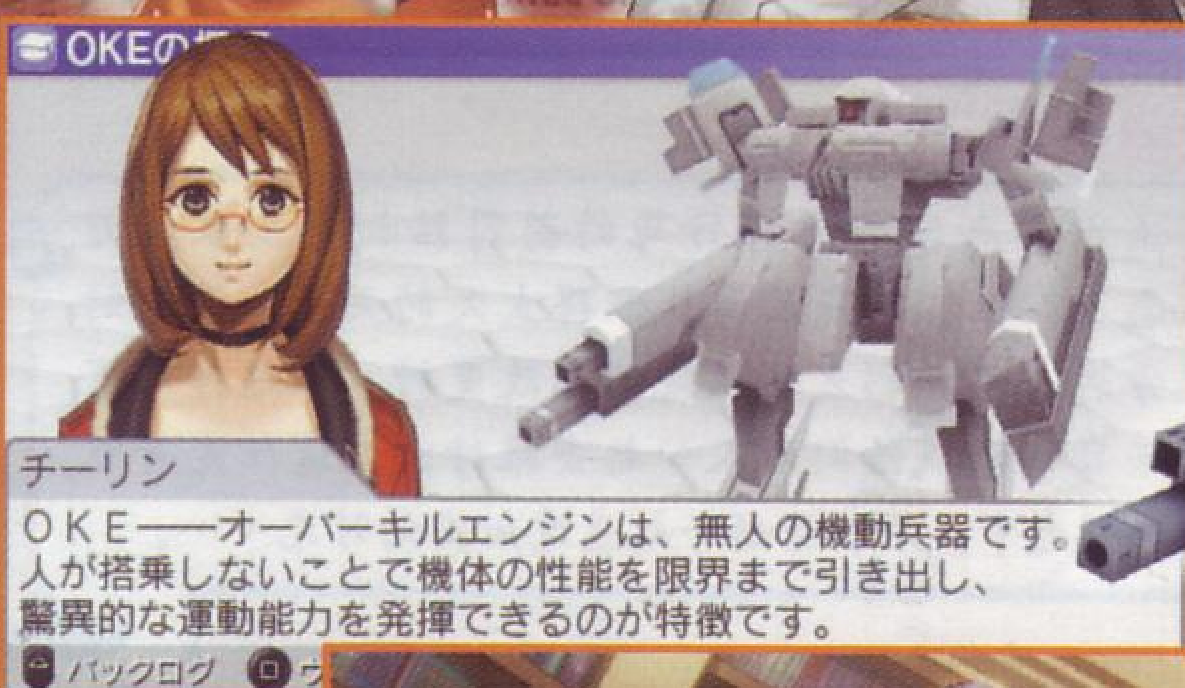
自定义机体

本作最大的特色，就在于可以用各种各样的部件和装备来构筑自己的机体，根据组合的不同，机体的外观和性能也会发生变化，研究要素相当丰富。当然，为了照顾新玩家，游戏也提供了现成的OKE给玩家参考。



▲OKE的硬件部分可自定义的包括了躯干、武装、装甲和燃料。

▽除了硬件部分外，还要给OKE设定行动程序。



▲在故事模式可以学到不少有用的知识。



▲剧情流程中会有精美的插画。

新OKE



期待度 B

PLAYSTATION PORTABLE

秋之回忆6 新篇章			
メモリーズオフ6 Next Relation			
5pb	AVG	预定2010年10月14日	日版
1人	未定		无对应周边

迎来第一次 属于我们两人的夏季 要一直在一起 走得更远



本作是讲述前作《秋之回忆6 三角波澜》中5位女主角在结局之后的后传作品。和前作一样继推出家用机版之后移植至PSP平台，让玩家在PSP上与女主角再续那酸涩迷离的爱恋。部分女主角的故事将加入新舞台"龙境温泉乡"，在这个被自然风光包围的新兴观光地，玩家可以与她一起享受快乐的时光。而其他女主角也有着如"学生情侣"般的剧情发展、以及描写女主角生活等充满变化的后日谈体验。游戏在家用机版的基础上，还将采用全新的OP影像和主题曲，而主题曲方面更交由为X360上系列最新作《秋之回忆 勾指的记忆》献唱的人气乐队Zwei担当，其充满系列共通感的表现令人期待！如今官方放出了众女主角的人物资料及其各自独立的第二章节故事介绍，现在就来一起看看吧。

女主角及各自故事介绍

远峰莉莉丝 Tohmine Ririsu



年龄：17岁
生日：8月10日
身高：152cm
职业：澄空学园3年级学生
CV：新名彩乃

志雄的青梅竹马，现在也在同一班级上。是个有话直说且略显粗暴的女孩子，而且骂人从不带脏字（因为会被祖母怪责），不过偶然也会让人想起她过去可爱的一面。很黏祖母，经常帮祖母打理小料理店。如今与母亲分开生活。

思念的形状

主人公志雄与青梅竹马的莉莉丝如今发展成为一对恋人，但似乎是因为认识得太久的关系，两人的交往方式并不是那么简单就能够改变的。在这样的夏天，某日祖母找他们两人一起去旅行，在这阳光普照的自然风光中，两人开始一起度过甜蜜的时光……。



箱崎智纱
Hakosaki Chisa



年龄：17岁
生日：12月23日
身高：159cm
职业：澄空学园3年级学生
CV：平野绫

莉莉丝进高中后认识的好友，不管做什么两人都形影不离，而且做事之前总想取得他人的同意，是位小鸟依人型的优等生。因为希望在秋天能做些什么来改变自己，从而加入了学校的广播部。

心意的步伐



正式成为恋人关系的智纱和志雄，放学和午休成为他们两人独处的时间。特别是智纱如模范女友般辛勤打点各种事情，让志雄满心欢喜，不过同时又觉得智沙好像有哪里不对劲，总有点勉强自己的感觉。由于父亲再婚，志雄要去家庭旅行，于是他决定把智纱也一起带去……

嘉神川黑江
Kagamigawa Chloe



年龄：19岁
生日：7月2日
身高：167cm
职业：青峰学院大学经济学部1年级生
CV：后藤邑子

母亲是法国人的混血儿，十分关心身边的人，同时拥有很强的判断力与行动力。相反对发生在自己身上事情却显得十分懦弱、决定要做的事情若突然出现变故便无法处理。另外她还是当地大型食品制造销售公司“嘉神川食品株式会社”社长的千金。

心之婚礼



时至初夏，刚到大学就读的黑江与志雄每周只会见几次面。考虑到两人各自的忙碌，黑江决定今后只有周末才与志雄见面，然而黑江自己却无法坚守这约定，尽管志雄每日忙于考试和学生会的工作，但两人第一次的夏天已经开始了。这时黑江来到志雄的家里，“尽管只有一点时间，在这过夜也可以吧？”两人即将再度展开同居生活？

春日结乃
Kasuga Yuno



年龄：16岁
生日：2月28日
身高：157cm
职业：澄空学园2年级学生
CV：宫崎羽衣

外表活泼，同时又有点怕生，基本来说是位开朗的少女。身边有不少朋友，但要说能深交的知心好友并没有多少。结乃同时也是一名重度的广播节目听众，似乎对这方面相当热衷，现作为学生会的一员，在帮助志雄的过程中不断成长，此外她还是一名路痴。

乘着思念的波浪



学生会每天都十分忙碌，就连与结乃共处的时候也会不够。加上夏天忙于备考，两人一起的时间就变得很少了。然而志雄决定这个暑假要与结乃一起快乐地度过。某天两人得知广播节目的一场比赛，由于“广播”是他们的共同兴趣，两人想当然地参加了。到底两人思念的波浪能否互相传达给对方呢？

稻穗铃
Inaho Suzu



年龄：25岁
生日：1月3日
身高：172cm
职业：作家（少女小说）
CV：田中理惠

在游戏全系列均有登场的角色、稻穗信的姐姐，少女向的言情小说作家，近期作品预定在月刊上短期连载。她是位美丽又帅气的大姐姐，同时还带一点江户男儿的豪爽。不过当喝醉的时候，其女孩子一面就会表现出来。在志雄眼中的一脸成熟的铃，果然内里还是一颗少女心吗？

试用期



在那熟悉的日常生活中，铃是志雄所在公寓的住户之一，也是最了解志雄的人，两人如今可谓朋友以上、恋人未满的状况。某天，铃提议两人暑假一起去旅行，如同情侣般的共处，让志雄更加确信自己是喜欢铃。就算表现一如以往的铃，或许其实并非这样……

文 阿鲁 美编 咕噜

发售日确定于9月30号！

K-ON! けいおん！放課後ライブ!!

《轻音少女》再度公布新情报，不但公布了不少游戏相关的内容，连发售日期和售价也一并公布了，大家可以在国庆前玩到这款人气非常高的FANS向作品。动画结束后马上又是游戏，看来今年一整年我们都摆脱不了轻音的“魔咒”了。

期待度 A

PLAYSTATION PORTABLE

轻音少女 放学后的演奏会			
けいおん！ 放课后ライブ！！			
SEGA	MUG	预定2010年9月30日	日版
1～5人	6090日元	无对应周边	

朝着PSP的舞台前进！

Q版角色描写慵懒的日常生活！


要是到了晚上，还有人会睡觉……

在菜单画面，轻音部的五位成员均以Q版造型登场，玩家可以直接对她们进行操作，观察她们的行动，和原作一样，玩家可以看到她们悠闲、慵懒的生活。除了活动室外，还可以让她们到其他地方去哦！

招待大家到唯的房间！


海边的泳装造型！

▲在唯的房间以及海边玩耍，看上去很欢乐的样子！

道具=礼物？


▲根据得到的礼物作出不同的反应！

玩家可以将得到的道具当成礼物送给轻音部的成员，每个成员对赠送的礼物都有不同的喜好。根据使用道具的不同，成员们会有不同的反应。





可自由配置装饰品！

游戏中还可以获得用来妆点房间的装饰品，将装饰品类道具交给轻音部的成员后，她们就会把这些物品根据自己的喜好放在屋子里的某个位置。


放置在自己喜欢的地方！


◀▲装饰品不能由玩家来指定放置的位置，只能让轻音部的成员来放置，画面里是唯放置物品的位置。

特定条件下可触发特殊事件！

在特定条件下将道具送给轻音部的成员时会触发特殊事件，事件触发后成员会以Q版造型来重现动画里曾出现过的类似情节，而且所有事件都是全语音！不过这些特殊事件的触发条件都未定，具体怎么触发就要靠玩家自己去寻找方法了。



◀将响板交给唯后，她就会开始诱惑梓喵……



在海边



▲害怕恐怖和可怕事物的泠被梓喵吓得抓狂了……

扭啊扭！扭啊扭！



▲然后就开始左右扭动，非常可爱！

为你准备丰富的舞台！

这次又为大家公布了两个全新的舞台，背后有“AZUSA”巨大字样的不用说就是梓喵的专用舞台，而背后被钢琴的琴键环绕的自然就是我们琴吹绸大小姐的专用舞台了。

收录了豪华的舞台



▲不但有巨大的英文字样，背后还有一只可爱的黑猫，真实豪华的舞台！

周围环绕着键盘的图案，很有流行音乐的气氛





▲站在舞台中央的梓喵心里肯定美死了！





完成游戏后可以获得道具

用来当成礼物赠送给轻音部各个成员的道具需要通过完成演奏游戏后才能获得，入手的道具会根据演奏结果发生变化。





除道具外还可以获得衣服！

通过完成演奏游戏不但可以获得道具，还可以获得演奏时穿的各种服装。动画里出现的服装和原创服装应该都少不了！







POCKET HALO 光环视频收录

クロヒョウ 龍が如く新章

SEGA对本作的宣传攻势很是猛烈，不仅在东京的闹市区征用大面积的街头广告位，平面情报也层出不穷。这次的报道依旧分量十足，从大受关注的格斗流派到妖艳动人的夜店女郎，让我们再次潜入这纸醉金迷而又危机四伏的地下世界。

文 胧月　美编 澄香



PLAYSTATION PORTABLE		
黑豹 如龙新章		
クロヒョウ 龙が如く新章		
SEGA	A・AVG	预定2010年9月22日	日版
1～4人	6279日元	对应周边未定	
相关报道	Vol.134 P10/Vol.137 P82		

长达5小时的剧情CG



▲龙也苏醒后发现置身于地下格斗场"龙之狂热"，这里终日举办着无规则格斗比赛。



▲在袭击地下钱庄时，龙也失手杀死了东城会的干部，这是龙也跨上摩托准备逃走的场面。手持电击枪的男子从身后将其电晕。

本作值得注目的一大特征就是长度超过300分钟的大容量过场动画，耐人寻味的插画动画和全语音构筑起人情悲喜剧。在跟随上面几张游戏截图领略一下它的静态魅力后，会有更精彩的角色与格斗流派介绍在等待着你。



拳头上沾染血迹的谜之眼镜男子

在“龙之狂热”遭遇的人们

地下斗技场“龙之狂热”隐藏着众多名气不大但实力出众的高手，这次登场的日向翔就是其中之一。和初来乍到的龙也不同，日向是被称为“龙之狂热至宝”的明星选手。这里我们便看看日向翔的基本信息以及支持龙也的两名同伴吧。

讲究格斗美感的好敌手

日向翔擅长以摔角为基础的综合格斗术，使用各种打击技、寝技、擒拿乃至绞杀技战斗，执着于华丽地解决对手。基于以上原因，但凡日向出场的比赛都有着绝高的人气，赌金也是一般比赛的数倍之多。

日向翔

声优：前田刚

◀日向的得意技『膝十字固』，龙也的街头格斗技巧能战胜他吗？

龙也的两位支持者

雨宫泰山和工藤沙纪是本作的两个重要人物，前者是精通古今东西格斗术的接骨师，后者是其弟子。他们是游戏中龙也为数不多的理解者，与主线剧情有着莫大的关联。







战斗和育成系统全面革新

龙也要面对的不仅是神室町的街头打架，在与『龙之狂热』的强大格斗家们作战时，更要使用丰富多彩的异种格斗技巧。以下就为大家介绍一下目前已确定的若干格斗流派和主人公的成长方式。





▶龙也最初掌握的格斗流派，尽管看上去很土气，但确实能克敌制胜。

喧哗奥义 浑身喧哗拳、高跳回旋踢



◀以轻盈的步伐和闪电般的拳速玩弄对手，是重视速度战的格斗流派。

喧哗奥义 一二终结拳、骑乘殴打



◀平衡了『拳打』和『脚踢』的格斗流派，破坏力惊人是它的特点之一。

喧哗奥义 要害破坏、正中线三连突

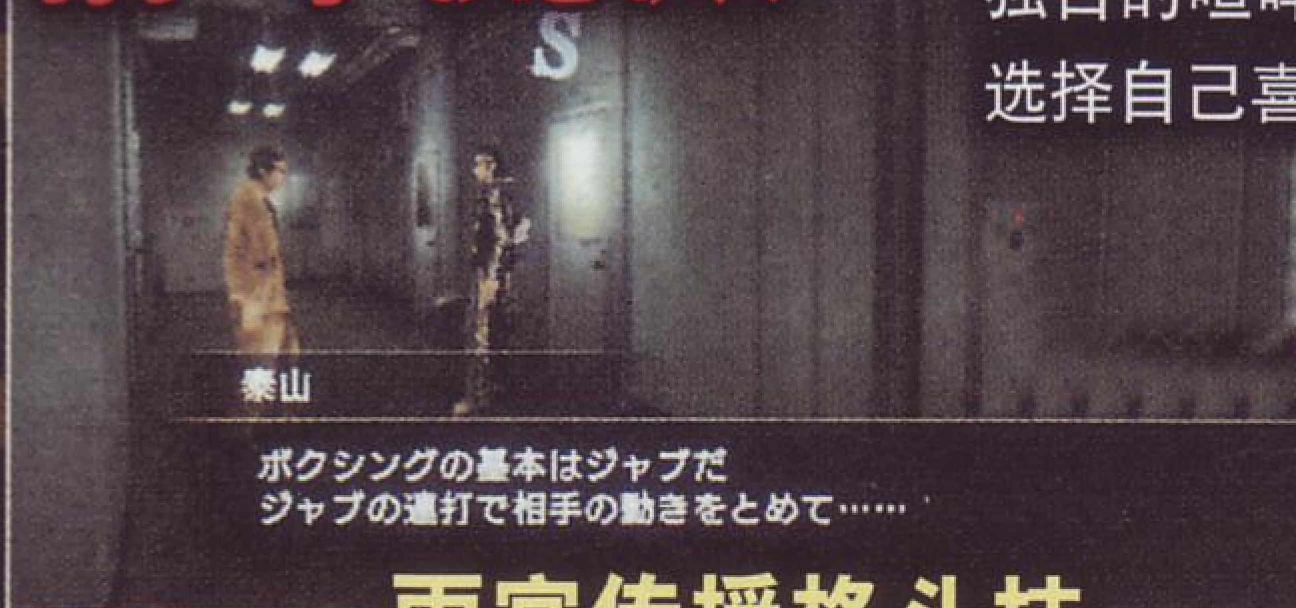


◀比起实战更重视表现性的流派，各种擒拿投技和关节技都非常强力。

喧哗奥义 头槌、大回环

多彩的格斗流派

游戏包含6种基础格斗流派，这些基础流派经过成长，能衍生出跆拳道、八极拳等20种上级格斗流派。系列一贯的“喧哗奥义”系统也会在本作中保留，每个格斗流派都有着独自的喧哗奥义，只要让Heat槽积蓄到一定程度便可发动。选择自己喜欢的格斗方式，磨练实战技巧进而打倒对手！



雨宫传授格斗技

▲基础格斗是随着主线剧情的推进慢慢习得的，不断地使用它们可积累熟练度，提升该流派的等级。流派在升级后会追加附属技能，如“喧哗奥义威力上升20%”等。



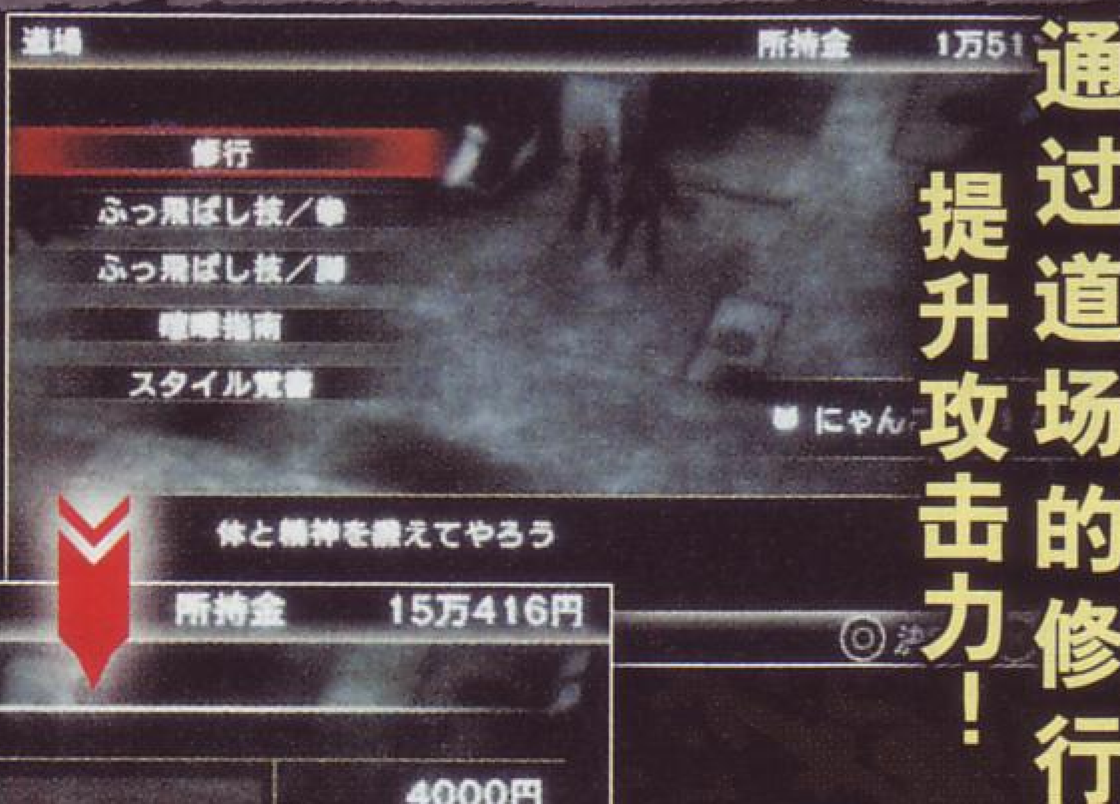
▶喧哗奥义能给予敌人强力一击，但使用起来并非毫无限制。战斗时间经过、攻击敌人等方式均可增加Heat槽，而龙也身上的斗气也会随该槽的增加而呈现“青→黄→红”的颜色变化，不同颜色的斗气下使出的喧哗奥义也有所差别。

决定战斗胜败的喧哗奥义

强化攻击力的格斗道场

战斗胜利或完成支线任务都能获得经验值，这些经验值的累积能让龙也本人升级。不过这种升级方式只能增加龙也的最大HP和防御力，要想让拳脚更硬，就得到流浪格斗家们经营的道场内修行。道场的师父是个姓“家原”的谜之人物，向他支付一定的学费就能强化龙也的攻击力了。

▶这是格斗道场的菜单画面，玩家可选择强化的项目。画面右侧的猫脸图案很耐人寻味，会是本作独特的收集要素吗？



通过道场的修行提升攻击力！

道場 > 修行　所持金 15万416円

パンチ	Lv2	4000円
キック	Lv2	532円
つかみ	Lv2	4000円
スタミナ	Lv3	6000円
ヒート	Lv2	4000円

キックの能力をレベル10まで高めます

能力強化　戻る

◀这是支付学费、提升踢力的画面。在选择强化项目时，最好根据自己的格斗流派来决定，比如拳击的话应重点强化拳头的力量。

强化攻击力需要大量资金

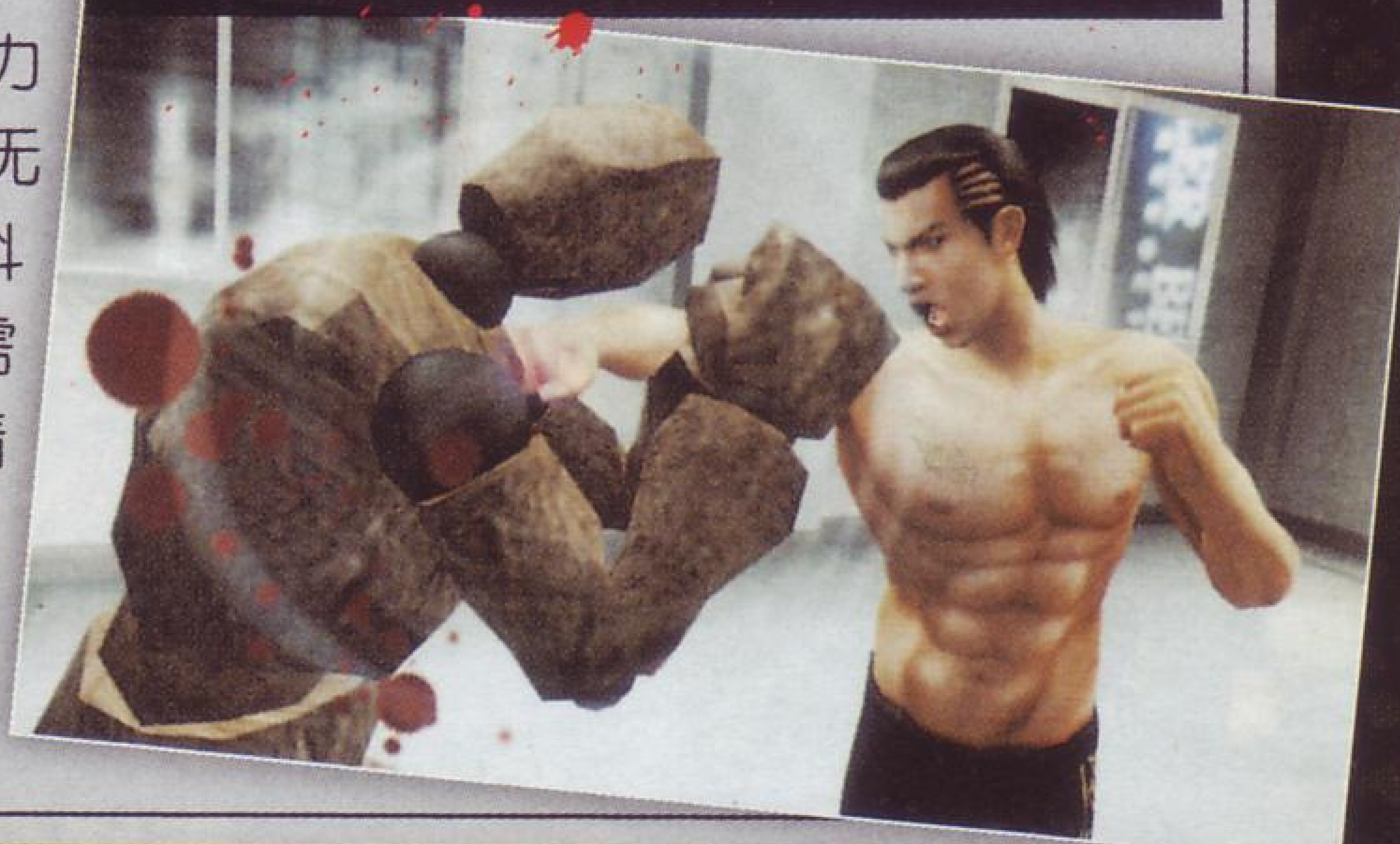
CHECK

在格斗道场修习必杀技

除开上文介绍的各流派喧哗奥义外，玩家还可在龙也的拳脚攻击上单独设置必杀技。必杀技是按住攻击键后的蓄力一击，根据蓄力时间的长短，不仅威力不同，甚至还能追加无法防御的效果，熟练掌握蓄力时间会让战斗来得事半功倍。另外厂商还表示存在一些需要输入特殊指令的隐藏必杀技，不过由于情报尚不明确，这次还无法介绍。必杀技的习得方式是与道场中的木头人偶进行训练，详细请参见右边的习得流程。

必杀技习得流程

1. 在学会新的格斗流派或完成特定支线任务后，就有机会获得“必杀技的契机”。
2. 到格斗道场与木头人偶进行必杀技特训。
3. 战胜人偶后习得必杀技。



把街头的不良混混收为同伴

在探索神室町的过程中不光有1对1的单挑战，有时也会让龙也与同伴进行2对2的组队战，组队战中能使用连携攻击。将街头找茬的不良混混击败后，便能把他收作小弟，这些小弟虽然无法在主线中使用，但在联机模式下就有机会大展拳脚了。



▲▶选择“俺についてこい”项，该混混就能在通信模式下使用了，最多可登录30名。游戏中的这些混混在实力上千差万别，因此尽量选择强力的家伙入伙吧。

按○键把不良混混收为同伴

自宅 › 仲間

チーム DEF

No	名前	レベル	スタイル
1	高田 和弘	1	古武術 Lv.1
2	佐々木 [illegible]	5	喧嘩 Lv.1
3	坂田 [illegible]平	4	喧嘩 Lv.1
4	杉本 将	5	喧嘩 Lv.1
5	藤沢 克也	4	喧嘩 Lv.1

現在の仲間 ： 5人

仲間のステータスを確認します

□ステータスへ　△別れる　×戻る

你绝对要知道的神室町游玩方法

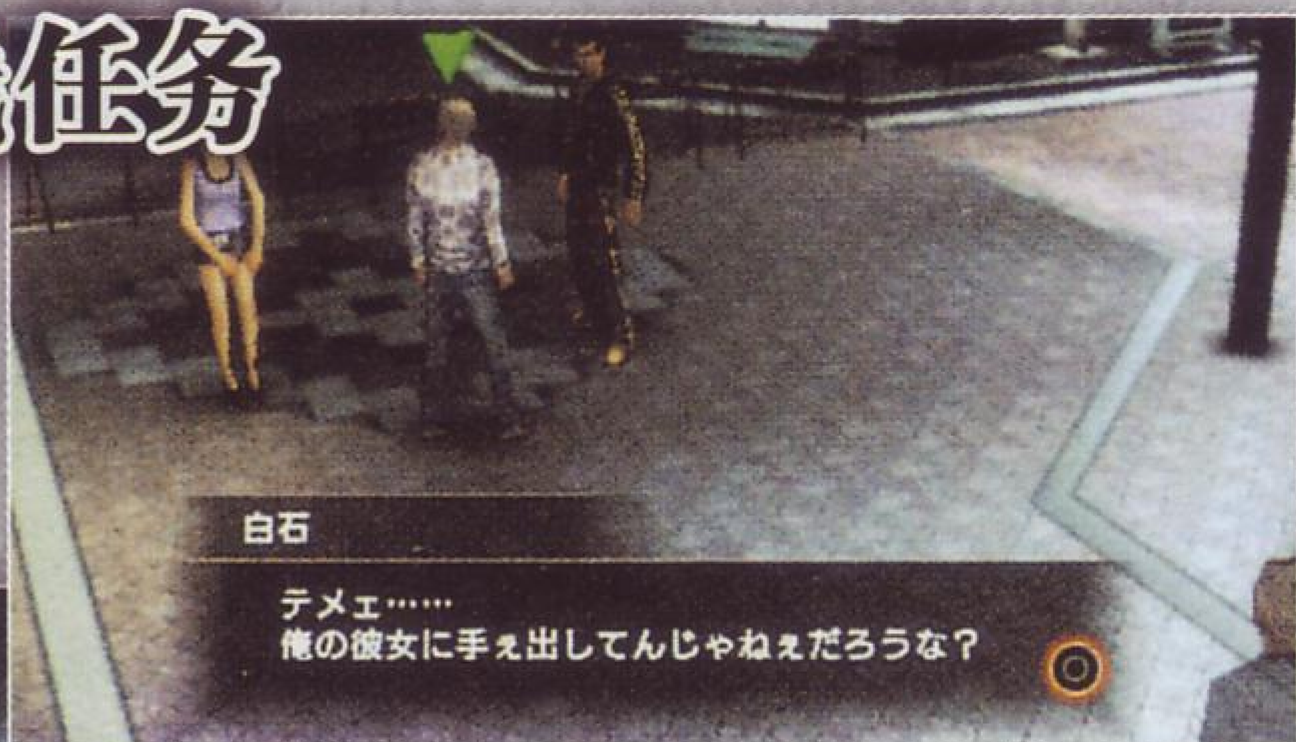
指南1 走遍神室町的边边角角

本作的主线故事依然由多个章节构成，每一章都包含探索神室町的冒险部分。在冒险部分里，玩家可遇到大大小小的剧情事件，将它们解决后便可推进剧情发展。当然，闲逛中也时不时会有不良混混来找茬，其实就是相当于RPG中的“踩地雷”式杂兵战。



指南2 100种以上的支线任务

除了风起云涌的黑道生活外，神室町也日夜上演着小市民的日常悲喜剧。玩家可选择参与其中，完成支线任务。街道上的人们可能会让你帮他完成古怪的委托，或把你卷入偶发的事件中，任务类型多种多样。大部分支线任务可随时参加，不过也有一些特殊的任务会有时期上的限制。



支线任务也有意想不到的战斗发生！

指南3 享受各个游乐点

神室町不仅有餐饮店、便利店这些购买道具的地方，也多处矗立着各种娱乐场所。除了我们熟悉的夜店外，也有通过完成迷你游戏来赚取金钱的打工场所。当购物过猛或在夜店女郎的身上花钱较多时，不妨通过打工来周转资金。

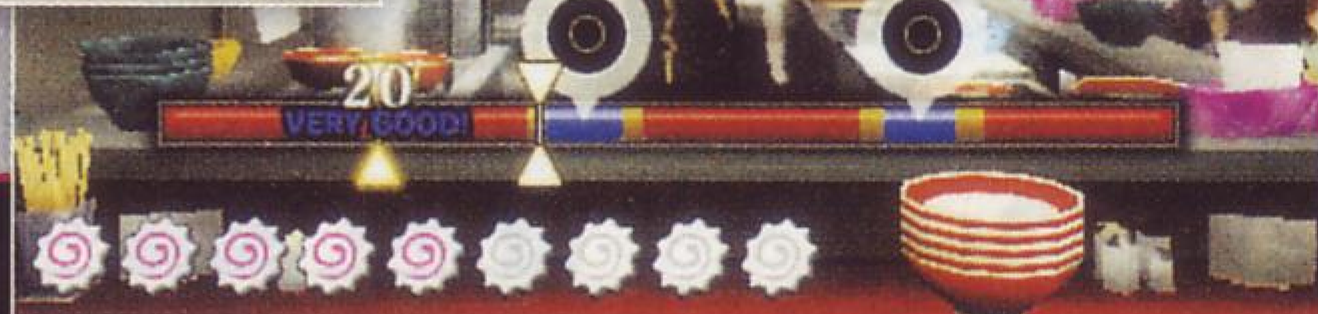
▶神室町有名的拉面店“九州一番星”，图为龙也左右开弓为拉面滤水。



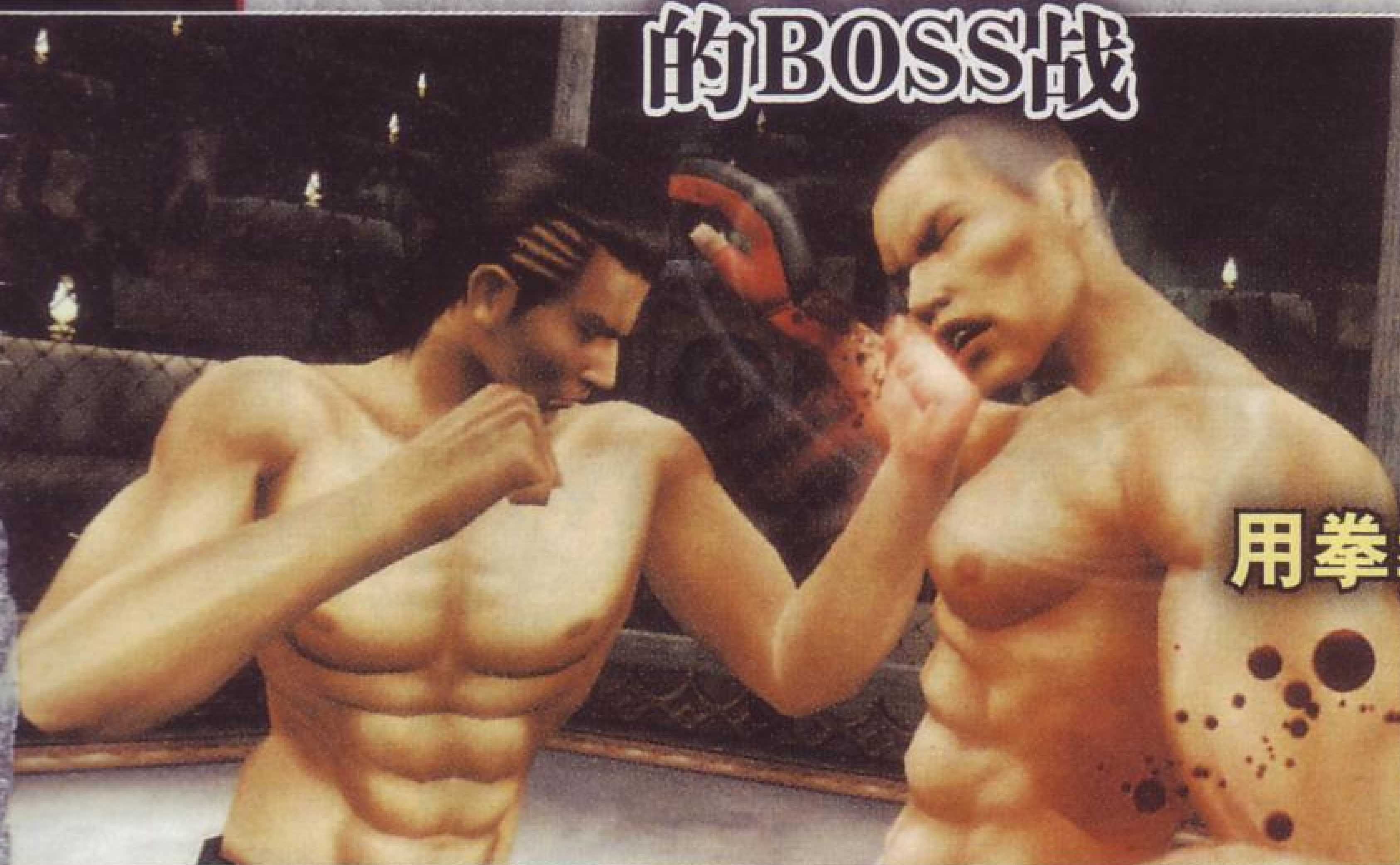
龙也在九州一番星打工

▶时机恰当地按键可成功滤水，边玩边赚钱。

玩迷你游戏挣钱



指南4 每章最后的BOSS战



探索神室町的同时推进剧情，在每章的结尾都要来到九鬼组经营的“龙之狂热”斗技场。这里的对手并非普通意义的格斗家，而是对名、利和胜利充满渴望的饿兽。战胜这些难缠的对手就能进入下一章，磨练自己的拳头，追求胜利吧！

用拳拳到肉的正面打击技一决胜负

◀游戏最初的BOSS是被称作“空手界怪兽”的TOMOKI，这是一个擅长打击技的斗士。

妖艳动人的夜店女郎们

夜店是系列一直以来的保留项目，而夜店女郎们的原型很多都选自日本现实中的美女。目前明确的女性共有3名，莺莺燕燕围簇着龙也的她们给刀头舔血的黑道生涯增添了一丝温柔色彩。

充满爱的巨乳美女 手岛优

妖艳的舞娘 中村杏

魅力人气女郎 星彩

即将来临！《传说》之夏

TALES OF PHANTASIA X

テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン クロス

期待度 A

游戏的发售日已经近在眼前。本辑前线作为最后一次报道，将为大家带来“换装”系统以及秘奥义的详细介绍。另外还有全新的谜之角色登场。

文 白菜 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

幻想传说 换装迷宫X			
テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX			
NBGI	RPG	预定2010年8月5日	日版
1人	5480日元	无对应周边	
相关报道	Vol.132 P14/Vol.133 P22/Vol.135 P40/Vol.137 P66		

全新公开的换装！







剑帝

重视斩击速度与力道的持剑者





圣骑士

提高自己的能力后快速歼灭敌人



忍头

以绚丽的忍术击倒敌人



白银剑士

飞舞于空中撕裂敌人





高阶魔女

使用丰富多彩的高阶魔术

突破者

以重装备粉碎敌人



枪手

以枪械将大范围敌人一扫而空



召唤士

召唤出精灵作战



主教

擅于使用各种回复术



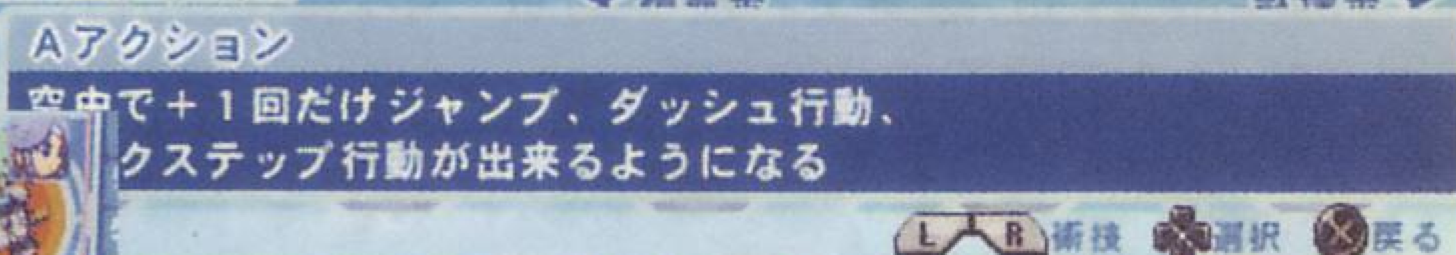
武者

精通踢技与投技

换装强化的乐趣！

迪奥与梅尔是通过换穿各种职业的套装，就能够发挥出各职业能力的“换装士”。他们在冒险中能够得到换装的种类在80种以上！换装后基础能力会有各种变化，不断战斗还能习得该职业的全新招式与特技。





接着会得到哪一种职业套装呢？



◀▲得到全新的套装后，换装菜单的画面将渐渐被填充起来。以战斗胜利之后获得的CP（换装经验值）来解禁各职业的特有能力吧！

与换装一起变强的自己





◀▲套装有分为拳斗系与忍术系之类的各种类型。在同一类型之中，穿着上级的套装，各项能力将会比低级套装提升更多。

制作人访谈

术与特技数量为历史上最多！



系列制作人 **吉积 信**

自SFC版《幻想传说》以来，与所有的系列作品都有联系。现在是开发现场领导人。



导演 **增渕 友海**

负责本作的监督。过去曾担任过《宿命传说 导演剪辑版》的导演。

——80种以上的换装都是全新制作的呢。制作时有什么想法吗？

增渕： GBC版的换装大多是通过合成来得到的。不过在《换装传说X》中，换装大都是通过宝箱、BOSS战以及支线剧情来得到。换装之后不断进行战斗就能渐渐习得全新的招式，非常简明易懂。也就是说，比起之前的“合成”，这次更注重“强化”的乐趣。

——GBC版的战斗方式类似于S・RPG，但本作回归了系列传统的2D格斗风格啊。

增渕： 是的。另外为了与系列其他作品作出区别，本作比较重视连技的难易度设定。根据迪奥与梅尔的各种换装组合，让连技达成的难易度不会过高也不会过低，根据各种组合方式调整了战斗的平衡性。

——这可是项大工程呢……

增渕： 术与特技的总数在700以上，估计是史上最多的吧（笑）。与负责品质管理的小组相互配合进行了认真而枯燥的调整工作。

吉积： 真亏得大家做到最后都没有掀桌呢（笑）。我在开发途中进行试玩时，也有觉得战斗平衡性有些奇怪。好在最后都一一调整过来了。

增渕： 当然根据选择换装的区别，难易度也会有差异。不管哪种换装都会有其长处与短处，玩家自身也有各自的喜好，追求自己喜欢的战斗风格也是一大乐趣。



◀不仅仅是调整术与特技的平衡性，演出效果的区别也经过细致加工。可以期待华丽的战斗演出。

大量公开英雄们的秘奥义！

在战斗中一直表示在屏幕下方的情绪勇气槽（简称EBG）积累到100%以上，即可进入提升攻击、防御与速度的“Over Brave”状态。在该状态下可以发动威力极大的“秘奥义”！以下将公开在“换装迷宫”的世界中，与迪奥、梅尔一起冒险的时空战士们的秘奥义。在“幻想”中活跃的他们，即使在“换装”中力量也没有丝毫衰退。



克雷斯

天威净破弓

阿琪

宇宙大爆炸

杀剧舞荒剑

切斯塔

被称为“英雄”的众人果然名不虚传！

铃

库拉斯

儿雷也

四元素统领者

长年以来的想法终于实现

——能详细介绍下“秘奥义”与新要素EBG吗？

增渕：本作的战斗系统是追求爽快感的系列传统2D格斗风格。融入了过去作品中大受好评的要素并将其进化的例子之一，就是EBG。通过不断进攻就可以累积EBG，很容易就能将玩家的激昂情绪与画面中的变化进行同调。当EBG累积到100%后，进入Over Brave状态再施放秘奥义可谓爽快的极限了。

吉积：进入Over Brave状态后，EBG就将转化为“Limit槽”。根据Limit槽的不同状态，有的角色秘奥义还会发生变化。本作中秘奥义的总数可是远远超过之前正统作品中的任意一作（笑）。



▲这是《幻想传说》中隆德莉奈的秘奥义特写，与之前看到的《换装迷宫》中的特写不同。

是敌人还是同伴？充满谜团的登场角色

守护着迪奥与梅尔的诺纶，以及敌视两人的假面二人组。双方的身分与目的都暂未明确，不过都同样掌握着故事剧情的关键。关于迪奥与梅尔的出生之谜，他们是否知道些什么？

『真够得意的。明明一点也不知道自己犯下的罪恶。』

『不过，也不用特意去面对那种东西呢。』



『为你们的旅程献上祝福……』

诺纶

生成世界根源能源"玛娜"的大树——"卡兰"的守护者。她将还是婴儿的迪奥与梅尔托付给了妖精艾特斯。

假面二人组

在迪奥与梅尔的冒险前路上，总是说着饱含深意的言辞的人。由于假面的关系无法查知两人的表情，不过看来不像是同伴。





▲故事的序盘，救助了妖精艾特斯，并将还是婴儿的迪奥与梅尔托付给艾特斯的诺纶。但她看起来并非两姐弟的母亲……

隆德莉奈



——战斗系统充满了新要素呢。那么剧情部分又有多少变化呢？

增渕： 迪奥与梅尔在旅途中逐渐解开自己的生世之谜……这个大主线没有变化，不过其中的过程可是大有区别了。GBC版没能完全描绘出的世界观设定和形象这次都有收录。另外，新角色的登场也是从一开始就被设计好的。

——新登场的隆德莉奈有什么意义吗？

增渕： 因为本作同时收录了两款作品，因此需要一个将两款作品串联起来的角色。跨越时空追寻魔王达奥斯的隆德莉奈，从某种意义上说是本作的象征角色。也正因为与她扯上了关系，达奥斯的形象才能被描绘得更加深刻。

——她在游戏发售之前就已经人气很高了啊。

增渕： 大馆先生（大馆隆司，本作的制作人）强烈要求的"我要性感的姐姐角色登场！"看来效果的确不错（笑）。

吉积： 他可真敢放开手干呢（笑）。不过的确也是，《幻想传说》中从来没有性感角色登场，这应该会成为故事中的亮点。

——那么最后向关心本作的玩家们说句话吧。

增渕： 这是以最新技术专门打造的两款古老作品的重制版。大家可以选择自己喜欢的作品开始游戏，并请一定将感想告知我们。我们有自信这款作品将带给大家快乐。

吉积： 我个人来说具有强烈感情的两款作品能够重制真是太棒了。从未接触过本系列的玩家，这个夏天就是你们绝好的机会！

收集更为细致的游戏信息

新作挑盘 NEW GAMES SHOW

噩梦再临，独有的简陋恐怖感令你毛骨悚然！

期待度 B

NINTENDO DS

闭锁病栋2

闭ざされた病栋 ディメンティアム2

◆Intergrow◆A・AVG◆预定2010年9月30日◆日版

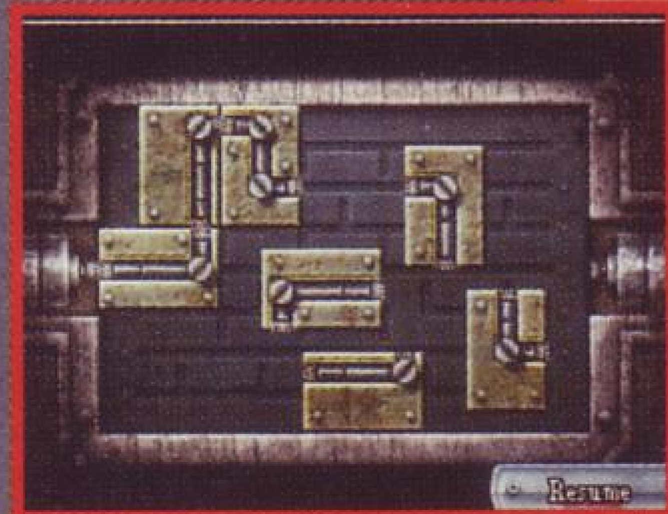
尽管多数人一致认为以NDS的机能无法做出优秀的A・AVG类型的恐怖游戏——即无法以逼真的环境刻画来吓到人，但NDS上的《闭锁病栋》却神奇地完成了这一任务。特有的简陋画面配合游戏的音乐与探索系统，带给人超高的临场恐怖感。本作就是《闭锁病栋》的续作，玩家依然要以第一人称视角探索危机四伏的医院。通过触控笔可以变更当前视角，能够360度地全方位探索场地。

主人公威廉经历过一次手术，当他睁开双眼时，发现自己躺在一个陌生的医院里，对过去的记忆也暧昧不明。然而这些都不重要，最令他吃惊的是接下来出现在眼前的异世光景：重复进行奇怪实验的医生、不断逼近的异形怪物……威廉能够解开医院的谜题，从这个癫狂的世界中成功逃脱吗？

游戏的视觉冲击力很强，各种形状怪异的怪物们会出现在医院的各个角落，并对威廉展开袭击。玩家可以给威廉装备上匕首、冲锋枪等武器，一边逃避怪物的追捕，一边将其打倒。值得注意的是，本作的场景并不局限于封闭的医院内部。医院外的茫茫雪地和不明塔楼进一步扩大了探索空间，这广大的野外场景究竟是医院的补充，还是冒险的真正开始？

除去令人心跳加速的恐怖场景外，玩家在冒险的途中还会充分享受解谜的乐趣。在探索过程中四处碰壁时，便要多方寻找情报，利用道具的组合打开机关，体验不同于动作要素的独特紧张感。

（文：胧月）



▲解谜要素也是游戏的重要一环。


▲外面的画面有些像FPS，而这地面的一长条血迹究竟来自哪里？



▲救死扶伤的医生此时也是威胁到我方的可怕人物。



▲在光影效果下，怪物的恐怖感十足。



▲塔楼中隐藏着什么危机？

“作为兄长，我一定要守护她……” 加奈～いもうと～

期待度 A



PLAYSTATION PORTABLE

加奈 妹妹

加奈～いもうと～

◆Cyberfront◆AVG◆预定2010年10月7日◆日版

1995年于PC平台发售的“纯爱”主题AVG《加奈 妹妹》即将于10月7日登陆PSP平台。游戏的进行方式与大家现在十分熟悉的AVG大都相近，随着故事的发展会出现影响剧情的选项，根据选择的结果会产生不同的故事结局。

游戏的剧本由山田一先生担当。这款PSP重制版还追加了角色的插画，以及约20张剧情图片，旧的图片也全部经过重制，音声也全部重新收录。

故事讲述了主人公拥有一位小他两岁、名为“加奈”的妹妹，因为体弱多病，自幼时开始就不断重复着入院与出院的生活。为了照顾加奈，双亲不得不时常关注她而忽视了对主人公的关怀。对于主人公来说，加奈是“夺去了双亲，令人嫉恨的人”。直到有一天，以一家出门远足中发生的某件事为契机，改变了主人公对加奈的看法——加奈成为了他从心底中发誓必须要守护的对象。而加奈在成长过程中，也一直注视着保护着她的哥哥的背影……

（文：白菜）



期待度 B

充满治愈+萌的动漫作品登陆PSP！

PLAYSTATION PORTABLE

GA 艺术科美术设计班 闹剧仙境

GA 芸術科アートデザインクラス Slapstick WONDERLAND

◆Russell◆AVG◆预定2010年7月29日◆日版

本作是以日本动画《GA 艺术科美术设计班》为题材改编的游戏，原作是由日本漫画家“きゆづきさとこ”于芳文社旗下漫画杂志上连载的同名四格漫画。故事围绕在某美术大学附属高中的5名女生，描述她们热闹而有趣的校园生活。游戏采用TV版原班配音人马，户松遥、名冢佳织、泽城美雪、堀江由衣、德永爱等人气声优将在PSP版展开全新演绎。游戏采用多重路线剧情及结局，更加入由作者亲笔原案的原创主人公“玛丽安奴·冯·泰恩尼”，在故事中GA众人可以与玛丽一起进入充满奇幻色彩的绘本世界，欣赏到女孩子们各种有趣可爱的服装打扮、以及充满幻想色彩的故事情节。

（文：酷洛洛）

故事简介

在飞机上握紧着素描本的异国女孩，她的名字叫“玛丽安奴·冯·泰恩尼”。前往日本当交换生的她，手上的素描本是她去世的祖母所留下的东西，素描本内描绘了她祖母过去居住在日本的各种回忆。为了完成与祖母的约定，在素描本上添上色彩，玛丽决心来到日本，看看祖母所喜爱的到底一个怎样的国家。而她作为交换生就读的学校，竟是艺术科美术设计班，到底玛丽与GA众人之间会发生怎样的故事呢。



▲当然少不了精美的插画。

用游戏见证歌王的传奇一生





PLAYSTATION PORTABLE

迈克尔·杰克逊 生涯

Michael Jackson: The Experience

◆Ubisoft◆MUG◆预定2010年11月◆美版

迈克尔·杰克逊的一生无疑是精彩而充满传奇的，为了纪念这位歌王，育碧预定11月推出以迈克尔·杰克逊为主题的音乐游戏《迈克尔·杰克逊 生涯》。本作跨遍PS3、X360、Wii、PSP、NDS等平台，家用机方面会融入体感动作以及演唱系统，例如PS3可以手持Move又唱又跳；而PSP和NDS则采用按键音乐节奏游戏的方式展开，通过按键去应和MJ的舞蹈与歌声所挥洒的每一个旋律。在游戏中玩家将会穿上MJ那闪闪发光的舞鞋，重温那些精彩的演唱会和表演。游戏是否就如标题所述，让我们体验歌王一生的所有历程呢？MJ的歌迷们敬请拭目以待。（文：酷洛洛）





◀▲舞台的灯光效果非常华丽。



不懂麻将规则的人也能玩的麻将游戏！



NINTENDO DS

上海DS2

上海DS2

◆Sunsoft◆PUZ◆预定2010年9月23日◆日版

《上海》是一款需要利用麻将来玩的非麻将游戏，玩家需要从重叠了几层麻将牌上找出两两相同的牌进行消除，直到将所有的牌全部消除便能取得胜利，简单来说就是3D版的《连连看》。

这次在NDS平台登陆的新作将在对战模式中增加“黄金战”和“组队战”，“黄金战”中，牌堆中会插入黄金牌，优先将黄金牌消除的人即为冠军；“组队战”则需要几个玩家按一定顺序来消除牌堆里的牌，根据最后的得分来确定胜负。

除了对战模式外，单人模式的内容也非常丰富，除了普通模式外，还有包括在限定时间内完成关卡的挑战模式（チャレンジ）、可根据自己的喜好选择关卡和条件的自由模式（フリーダム）、需要消除更多重叠牌的高塔模式（グレートウォール）以及和电脑进行争夺黄金牌的对战模式（VS COM）。本作对应一卡多人联机，拥有卡带的玩家可以将游戏分享给没有卡带的玩家，随时可体验多人对战的乐趣。（文：阿鲁）



▲多种游戏模式供玩家选择。



▲不知道是玩家蹂躏电脑还是电脑蹂躏玩家。





和宝石宠物一起快乐生活

NINTENDO DS

宝石宠物 一起在魔法房间里玩吧!

ジュエルペット 魔法のお部屋でいっしょにあそぼう!

◆MTO◆SLG◆预定2010年8月5日◆日版

期待度 B

本作是一款以人气卡通动物角色“宝石宠物”为题材的交流游戏，游戏中玩家要来到心之镇，和各种各样可爱的宝石宠物接触，目的就是要和它们成为亲密无间的朋友。提升友好度的方法是和宝石宠物交流，交流有选项对话，触控笔抚摸和送上礼物等，游戏时NDS的上屏会显示和宝石宠物的友好度，每当做出正确的交流时友好度就会增加，当关系变好后，宝石宠物就会主动提出以迷你游戏的方式来和玩家一起玩耍。另外在友好度高时，宝石宠物还会使用“朋友魔法”，玩家只要配合节奏用触控笔点击宝石宠物的手部，成功的话就能使还在睡觉的宝石宠物苏醒，使心之镇变得热闹起来。另外玩家还可以给宝石宠物买装扮的道具，道具包括了帽子和首饰等，总数超过了100种。（文：乌冬）



▲送上礼物让宝石宠物高兴吧!



▲迷你游戏一共有8种。

通过游戏的方式来体验老电影中的爱情故事

NINTENDO DS

火爆浪子

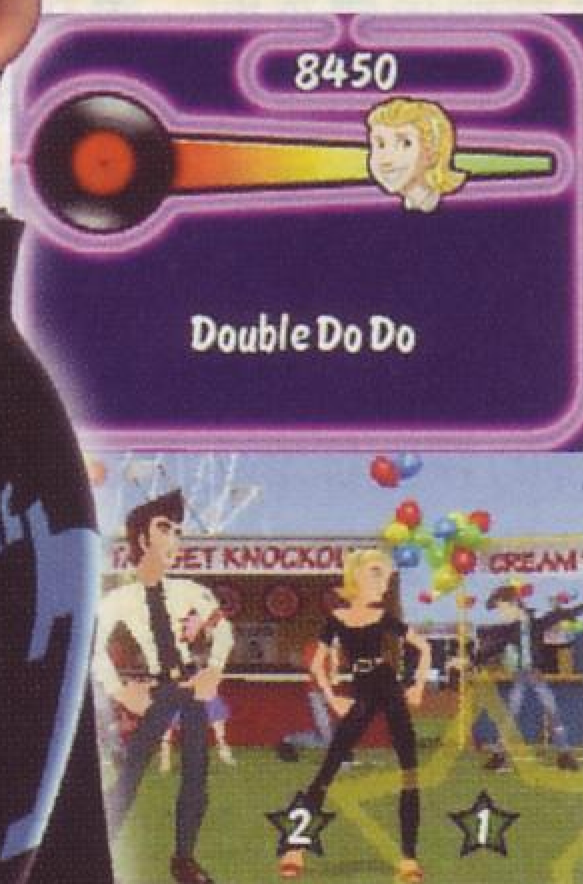
Grease: The Game

◆505 Games◆MUG◆预定2010年8月24日◆美版

期待度 C

本作根据上世纪70年代曾轰动一时的同名音乐剧改编而成，同电影一样，游戏以澳大利亚姑娘珊迪和学校“硬汉帮”的头头丹尼为主角，上演了一场爱情追逐战。游戏保留了电影中的众多歌舞场面，且收录的歌曲都是男女主角在剧中演唱的新老流行歌曲。除了珊迪和丹尼，玩家也能扮演T-Birds和Pink Ladies等配角进行游戏。在故事模式中，玩家可以演奏原剧中共16首令人难忘的曲目，配合着经典怀旧的舞步，一定会让你身临其境于30多年前的动人场景中。游戏支持全程触控操作，无论是歌唱还是舞蹈动作都可以通过触控笔完成，而且角色的服装都可自由更换，拥有NDSi的玩家还可以利用其摄像功能拍下自己的头像并上传到游戏中，以代替游戏中的角色。（文：伊娃）





▲游戏原汁原味地重现了那个时代的流行舞步。



▲虽然角色的服装可以更换，但仅限于上身与下身。

文 翔Starry、Civily练

游戏一品轩

栏目主持：乌冬

E3大展上3DS可以说是风风光光地大秀了一把，而一大堆名作的公布相信也让不少玩家热血沸腾。只不过最为可惜的就是，无论媒体将其3D效果吹嘘得多么震撼，没亲临过E3的人都没办法感受到的啊！大家要想实际看到真机的3D效果，恐怕也只有等到3DS发售之后了。

本辑游戏推荐

Recommend

推荐 喜欢大富翁类游戏的玩家·“《桃太郎电铁》系列”的粉丝

PSP 桃太郎电铁组队战 友情、努力、胜利之卷

桃太郎电铁タッグマッチ 友情・努力・胜利の卷！

Hudson	TAB
日版	容量：约360MB

在开心快乐中成为大富翁！



▲地图中的楼房真的可以用森林来形容。

“《桃太郎电铁》系列”是日本的老牌铁路经营游戏系列，它诞生于1988年的FC平台，距今已有二十余年历史。这款桌面游戏本质上就是一款大富翁游戏，加之系列作品历史悠久以及总销量突破千万，该作又被冠以日本国民级“大富翁”的称号。在本作中，玩家要扮演电铁公司社长在全国各地经营生意，并与其他对手展开竞争。游戏的基本流程与一般的大富翁游戏类似，玩家在掷骰子朝目的地前进的同时，通过在各地进行投资的方式增加自身的资产。当然，投资做生意是不可能顺风顺水的，游戏中丰富的意外事件随时都可以改变角色的命运。当玩家遇到福神、天使、圣诞老人时可以利用特权快速增加资产，但是一旦遇到贫乏神附身玩家就该尽快想办法脱身了，因为贫乏神会随意卖掉玩家的资产打乱玩家的计划，而本作更是变本加厉地加入了几种新贫乏神来挑战玩家的的心理承受力。本作除了最大可以支持4人对战外，系列首次加入了团队作战模式。在团队模式中，同一队玩家的卡片将成为公用，而最终的获胜标准也是由同队玩家的资产总和决定的，因此队友之间的协作变得尤为重要。本作还有一个特点就是电脑操控的角色都拥有各自独特的个性，比如黄鬼拥有卡片无限使用的恐怖能力，但是它的脑袋不太灵光会经常犯傻，而天邪鬼是个个性怪异的家伙，经常会干点出格的事情，有时甚至会感情用事把自己的卡片或地产送给其它玩家。这些设定让整个游戏充满了乐趣和变数，谁也不敢保证自己在游戏中会一直保持领先。



▲色彩鲜艳的画风总让人有一种热闹喜庆的感觉。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

PSP The便利店 携带版

ザ・コンビニポータブル

Hamster	SLG
日版	容量：约390MB

在PC平台拥有极高人气的便利商店营运模拟游戏“《The 便利店》系列”近期在PSP平台推出了系列的最新作。游戏中玩家将扮演一位连锁便利店的老板，通过店铺设置、商品进货、人员管理等方式努力提高便利店的营业额。游戏的自由度非常高，同时需要考虑到的地方也非常多。店铺的地段、装潢、营业时间等因素都与便利店的人气息息相关，而通过电视、报纸宣传自己的店铺也是一个必不可少的环节。本作拥有一个比较完善的数据系统，玩家可以根据调查到的各类数据来制定每一个阶段的计划，为最终在商场中取得胜利打下基础。游戏进入后期会让玩家有点手忙脚乱的感觉，如何利用有限的资金照顾好每一个环节是对玩家巨大的挑战。



▲游戏初期便利店里的人气并不是很高。

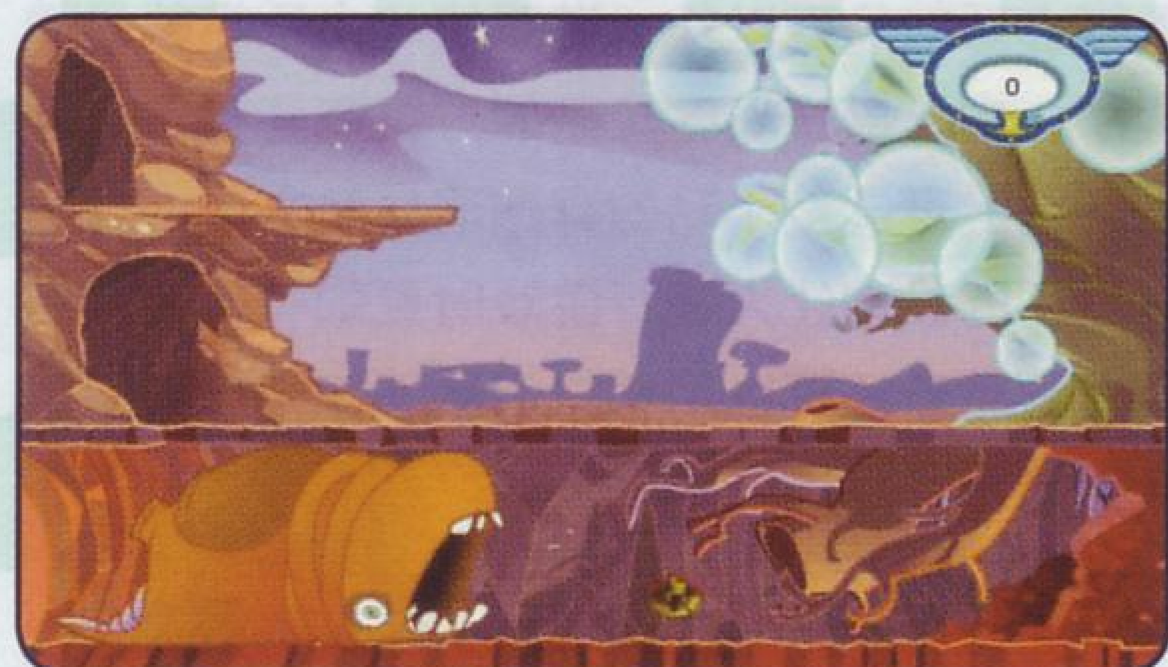
推荐给 想开便利超市的人·对经营类游戏有爱的玩家

PSP 小奥德赛奇幻旅

Widgets Odyssey

Frima	ACT
美版	容量：约170MB

本作是一款风格怪诞的动作解谜游戏，最近该作刚刚登陆PSN。游戏讲述了在宇宙大爆炸中幸存下的5个机器人被大魔王囚禁，而玩家的任务就是领导5个机器人逃出魔爪回到自己的家园。本作的画风非常卡通，并充满了怪诞的味道。在屏幕的右上方有一个蓝色的数值槽，这个槽会随着时间缓慢减少，同时玩家受到敌人攻击时这个数值槽也会有所损失。游戏中玩家在每个关卡操纵的机器人都是不同的，玩家需要利用它们各自特殊的能力来解开谜题，每当遇到可以解谜的地方，机器人头上就会出现一个灯泡提示符号。而游戏中的谜题也非常有趣，比如在某关里玩家需要钻到怪兽的脑子里，操纵怪兽的神经指示它撞破障碍物进入下一个场景。


▲怪兽张开了口，赶紧逃出来吧！

推荐给 喜欢动作解谜游戏的玩家·喜欢卡通风格游戏的玩家

PSP CLANNAD 被光守护的坡道（汉化版）

クラナド 光见守る坂道で

Prototype	AVG
汉化版	容量：约477MB

2004年在PC上推出的人气文字AVG《CLANNAD》因其感人的剧情而被人称为“催泪神作”，而近期在PSP平台推出的本作则根据电击杂志上连载的官方小说改编而来，相当于是原作的外传性质作品。本作分为上下两卷推出，每一卷各收录了8话不同的剧情，每一话的剧情围绕着不同的主角展开。本作除了厚道地收录了全程语音外，还邀请到了人气插画家GotoP来操刀人设，力图把原作中的角色塑造得更加真实生动。游戏主要着重于补充刻画原作的各个角色性格，同时也对原作的剧情进行一些补完。在汉化方面，本作属于完全汉化，汉化组不仅汉化了游戏的界面和文本，同时还对上下两卷进行了整合，这样对玩家来说玩起来更加的便捷。



▲游戏的2D画面非常细致。

推荐给 《CLANNAD》的原作粉丝

NDS 我们来加油

Cheer We Go

Natsume	MUG
美版	编号：5092

相信大部分爱看体育节目的玩家都有观看啦啦队表演的经历，每在比赛休息的间隙，啦啦队活力四射的表演总能让大家保持激情，而本作就是这样一款以啦啦队为主题的音乐游戏。粉红色调的画面配合上节奏强烈的音乐让本作充满了动感，而游戏操作也是简单爽快，玩家只需根据提示随着节奏在屏幕上进行拖拉、点击等操作就能体会到游戏带来的快感。本作中设置了一些有趣的小细节，比如要是玩家持续失误，角色就会表现得垂头丧气，相反要是玩家保持一个相对好的成绩，角色的表情就表现得非常有活力，动作也会变得更加漂亮潇洒。除了剧情模式和快速游戏模式，玩家还可以在商店模式中用积攒的金钱购买到各种漂亮的啦啦队队服来打扮自己的角色。



▲可爱的啦啦队员正在激情四射地跳着舞。

推荐给 喜欢音乐游戏的玩家·对啦啦队感兴趣的玩家

NDS 我的小马2

Pony Friends 2

Eidos	SLG
美版	编号：5094



▲定制一匹自己心仪的小马吧。

本作是由Eidos推出的一款模拟育成游戏，游戏中玩家可以每天与小马一起经历田园生活的点点滴滴，体会融入大自然的乐趣。游戏刚开始玩家可以通过设定外形特征和性格得到一匹属于自己的小马，平时在马舍可以为小马做清洁和装备配件。除了每天细心照料马匹以外，游戏的一大乐趣就是骑着爱马在广阔的原野上驰骋探索了。本作操作马匹奔跑的方式有些特别，玩家只需通过触控笔控制屏幕中的缰绳就可调整小马的奔跑速度及方向，且小马奔跑时画面会稍带抖动，相对真实的设定让人进行游戏时更加有代入感。在沿途玩家如果遇到野生动物和秀丽风景还可以用相机记录下来带回家慢慢欣赏。游戏整体节奏不快，适合休闲放松时玩耍。

推荐给 想养马的人·喜欢育成游戏的玩家

PSP 与凯蒂猫在一起！打方块123（汉化版）

ハローキティといっしょ！ブロッククラッシュ123!

Dorasu	PUZ
汉化版	容量：约40MB

本作是一款以人气卡通角色凯蒂猫（Hello Kitty）为主题的益智类游戏，游戏最大的卖点在于游戏厂商邀请到了多位人气画师为游戏设计可爱角色，其中还包括了为给初音未来做人设的KEI。本作的玩法基本和传统的弹珠打砖块游戏类似，但是厂商在关卡设计中加入了许多新元素，比如有的关卡会遭遇利用弹珠打章鱼的BOSS战和光线不充足的黑夜战，这使得关卡设计充满了变化性。游戏一共有10位可爱MM角色，每个角色关卡所对应的砖块和平台的形状都各不相同，让人有了丰富的选择。随着游戏的进行，玩家在满足特定条件后还能获得各种可爱的时钟和日历，通过组合这些小物件玩家可以设计出属于自己的桌面。本作除片头动画歌词以及人名未汉化外，其他部分均已汉化。



▲游戏中到处都流露出了可爱的气息。

推荐给 女性玩家·喜欢弹珠打砖块游戏的玩家

PSP 罗宾汉 瑞奇回归

Robin Hood：The Return of Richard

Nordcurrent	STG
美版	容量：约200MB

罗宾汉是英国民间传说中的侠盗式的英雄人物，他凭借自己的机智和勇敢带领大家劫富济贫，对抗昏君的暴政。罗宾汉最著名的就是他那百步穿杨的弓箭本领，而在本作中玩家就要扮演罗宾汉用弓箭来抵御敌人的进攻。在游戏的主画面中有许多敌人来回奔跑，有的会伺机冲到你面前来突袭你，而有的则在寻找好位置想用弓箭射你，而玩家则要用画面中的小红圈来瞄准它们发射弓箭，根据射击的精准度玩家会得到相应的分数。在这些来回奔跑的敌人中一般掺杂着许多平民，所以玩家在射杀敌人的同时要格外小心，一旦误杀平民会被扣掉很多分数。在游戏中最应该提防的应该是敌人的投石车，因为距离比较远，操纵投石车的敌人比较难观察到，一旦被投石车击中两次玩家就差不多处于生命垂危的状态了。



▲敌人已经冲到了面前，赶快干掉他！

推荐给 喜欢FC《打鸭子》的玩家·对罗宾汉有独特兴趣的玩家

一品短消息

NDS短消息

●任天堂出品，开发商Cing破产前的绝唱《最后之窗 深夜中的约定》在近日放出了汉化版。本作的故事发生在前作《黄昏旅店215号房间》一年后，系统相比前作在细节上进行了一番强化。游戏的开场动画和小说部分没有汉化，不过基本不影响玩家理解剧情。

●继《口袋妖怪 心金》被汉化之后，《口袋妖怪 灵银》也在近日推出了完全汉化版。《掌机王SP》第120辑有本作的详细攻略。

●蓝天使制作组在2008年推出的国产原创文字AVG《刻痕Ⅱ》在近日推出了NDS移植版，游戏讲述了人物角色之间埋藏在爱情亲情友情下的阴谋和秘密。另外本作还推出了PSP移植版。

●《跳跃大搜查线》是1997年在日本播映的超高人气连续剧，之后推出的两部剧场版真人电影也大受好评。为了配合第三部剧场版的上映，采用原创剧情的《跳跃大搜查线 THE GAME 潜入潜水艇吧！》在近日发售。



PSP短消息

●PS3《战场的女武神》在PSP平台的正统续作《战场的女武神2 高卢王立士官学校》在近日推出了汉化版，游戏由《樱大战》的开发小组制作，其素质非常之高。《掌机王SP》第128辑有本作的详细攻略。

●由国内的IACG游戏组制作的原创游戏《Apate》在近日推出，本作是一款推理解谜类的AVG。

●日本以初音未来为题材的同人AVG《初音 将全部的歌献给未来的你》在最近汉化移植到了PSP平台，喜欢葱娘的玩家不妨一试。

●Konami出品，以萌系角色结合小型战斗机器人为元素的动作游戏《武装神姬 战斗大师》在近日发售。



最近有消息称PS3版《ICO》高清合集将于明年登场，小翔不禁感叹上田文人当年开发这样的游戏需要多么大的勇气啊。《ICO》中无HP、怪物单一的设定以及《汪达》只有BOSS战的设计都可以称得上游戏设计的奇葩。相信在开发过程中上田文人必定承受着巨大的压力，毕竟这种个人风格强烈的游戏很可能既不叫好也不叫座。

实况パワフルプロ野球2010

JIKKYOU PAWAFURU PUROYAKYU 2010

推荐度 B

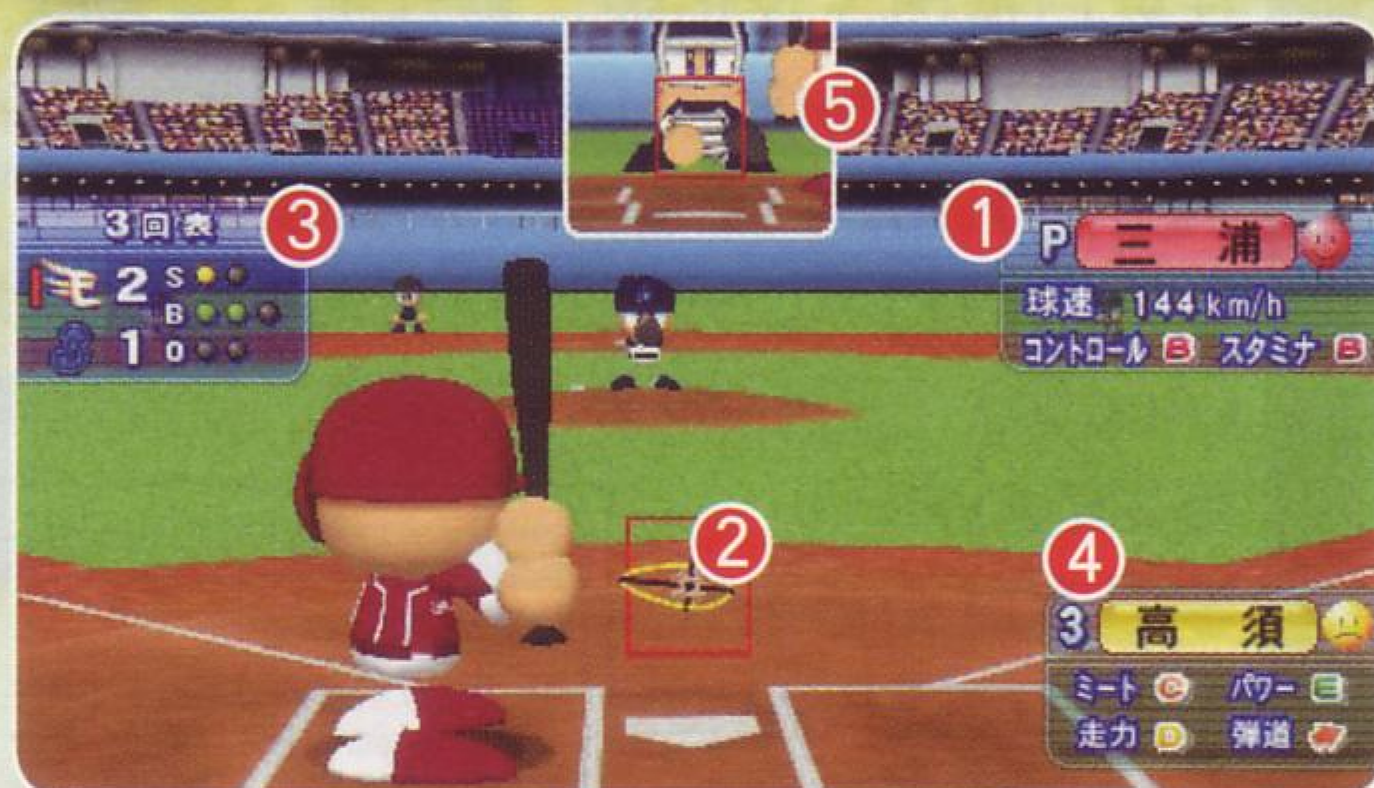


文 乌冬
美编 紫血漪

PLAYSTATION PORTABLE			
实况力量职业棒球2010			
实况パワフルプロ野球2010			
Konami	SPG	2010年7月15日	日版
1～2人	5250日元	无对应周边	

作为Konami每年的固定游戏之一，“《实况力量职业棒球》系列”最新作也如约而至，虽然发展至今，系列的每个新作都不会有太大的变化，但光是搭载了新赛季的球员数据就已经令各位《实况职棒》粉丝兴奋不已了。

画面解说



1.投手能力

表示投手的名字、状态和能力等信息。

球速 投手状态最好时可投出的最高球速，基本是80km/h～165km/h，直球能接近或等于数值，而变化球的球速会有所下降。

コントロール 控制力，能力越高时离投球准星偏离得越小，而且失误率也越小。不过即使无论是哪种控球力也至少有1%的失误，但不影响慢球。

スタミナ 耐力，能力越高投手可投的局数和球数越多，耐力会根据每个投球的球种、球速和投球结果消费，当耐力为0时投手的其他能力会下降。

2.好球带

红色框代表好球带，球投进这里并且没有被击出就算好球，黄色表示击球手的准星。

3.比赛信息

表示当前局数、比分和球数等信息。

S 好球数，一个好球或三灯以前击球手击球出界亮一灯，满三灯后击球手出局。

B 坏球数，一个坏球亮一灯，满四灯击球手直接进一垒。

O 出局数，一个击球手出局亮一灯，满三灯攻守调换。

4.击球手能力

表示击球手的名字、状态和能力等信息。

ミート 击球准确度，能力越高击球的准星越大，容易击中球。

パワー 力量，能力越高击出的球飞得越远、球速越快。

走力 跑动能力，能力越高移动速度越快，对守备和跑垒也越有利。

弹道 影响击球的高度，能力越高越容易打出高飞球。

5.捕手框

显示捕手状态的附加框，从这里可以看到投手的准星，从准星可以初步地判断出球飞的方向，但要注意和击球手的方向是相反的。



操作方法

击球

攻击时需要在球进入好球带时用方向键或滑杆调整准星后挥棒，一般挥棒为×键，这种挥棒准星较大，比较容易击中，但是击出的球最多只能到达外野；按R键可以切换大力挥棒模式，可以打出本垒打，但代价是准星会变小，击球会变得困难；按住○键为触击，直接将球棒摆到身体前方，让球撞到球棒上，这种打法球只能打到内野，一般用于自己进一垒或送已经上垒的队友进垒，还有要注意触击不能将球打飞，所以触击时把准星的位置略调高于投手的准星才是理想的。



没有进入好球带的球为坏球，对于坏球最好不要挥棒，勉强挥棒最多也只能打出原地高飞或出界，白白浪费了球数，而且只要累积四个坏球就可以进一垒，所以判断坏球在击球中也是一个重要的环节。一般从捕手框就可以区别出好球和坏球，不过这样还不够，因为还有变化球和失误投球的情况，这时球可能会偏离原来的轨迹，飞进或飞出好球区，所以最终还得留意球最后的落点

投球

投球比击球稍微复杂一些，需要先用方向键或滑杆选择要投的球种，决定好球种再按×键投球，除了全球员共有的慢球（直接按×）和直球（选择↑后再按×）外，还有选择←、↙、↓、↘、→的变化球，和长按一个方向选择的第二变化球，具体根据投手所拥有的球种而异。按下×进行投球时投手会做出投球动作，这时还可以用方向键或滑杆微调球的飞行方向，可投出击球手不擅长的方向或故意的坏球，结合变化球的话更是可以迷惑对手。另外投手不止要对付击球手，还同时要防止对方已经上垒的球员盗垒，看到盗垒时，可以按除×以外的功能键进行牵制，○/△/□分别对应一/二/三垒。

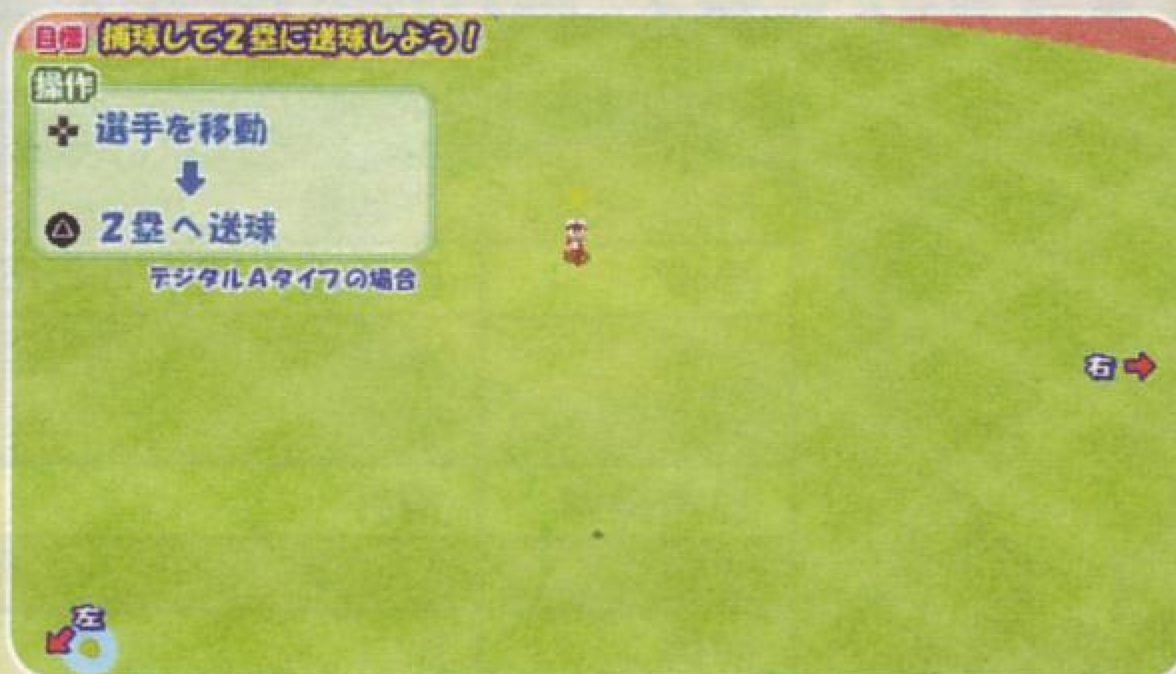
投球还有一个难点就是除了投手外，玩家还得担任捕手配球的任务，就算再厉害的球，被对方看多了也照样打得到，所以在配球时要尽量多元化，不能因为投手的某个球种强，就一个球种用到底。还有得善于利用球数，遇到不熟悉的对手时，可多用坏球试探一下对手，看对手不擅长哪些球路。

跑垒

球击出后就到了跑垒环节，手动操作下高飞球或安打时在垒的队员都会自动进垒，但电脑只会进一垒，如果是外野安打想多跑一垒或盗垒时可以按方向键+□手动进垒，一垒进二垒为↑+□、二垒进三垒为←+□、三垒回本垒为↓+□、全体同时进垒为△，另外如果是盗垒还可以连打L、R键加快速度。而如果是高飞球眼看要被接杀或盗垒被察觉时，则可以按方向键+×让跑垒的队员归垒，以免被双杀或盗垒失败，虽然电脑也会归垒，但只能在击球手被接杀后，经常来不及，所以最好是自己手动操作，归垒的操作为二垒归一垒→+×、三垒归二垒↑+×、本垒归三垒←+×、全体同时归垒为○。

守备

守备一般分为高飞球和滚地球的处理，高飞球的处理比较简单，高飞球的落点处会有一个圆圈，只要控制守备队员站在圆圈的中心就可以完成接杀。而滚地球则要控制守备队员接近球并捡到后，再传去相应的垒封杀对方跑者，传球的操作有A型和B型两种，A型PSP的○/△/□/×分别对应一/二/三垒/本垒，B型则由方向键+×决定传去的垒，→+×为一垒、↑+×为二垒、←+×为三垒、↓+×为本垒，另外无论是哪种操作，当外野手离垒较远时，都可以先按R传给游击手，再由游击手完成后面的传球，这样比远距离传球要节省时间。



玩后感

无论是现实还是游戏，棒球都是一项容易让人沉迷的运动，即将将对手三振出局时的紧张感和本垒打的爽快感都让人欲罢不能。即使相比前作没加什么新内容，但光是已有的模式就已经够玩上很久了，推荐给喜欢棒球游戏的玩家。

平时有玩模型的玩家对《武装神姬》这个名字一定不陌生，它是Konami旗下的可动式模型系列，这个系列以美少女与武装换装为卖点，推出后即获得了极大的人气，现在已成为在ACG领域都有发展的品牌。而本作则是以《武装神姬》为题材的一款动作游戏。

文 乌冬 美编 咕噜

PLAYSTATION PORTABLE

武装神姬 战斗大师

武装神姬 バトルマスターズ

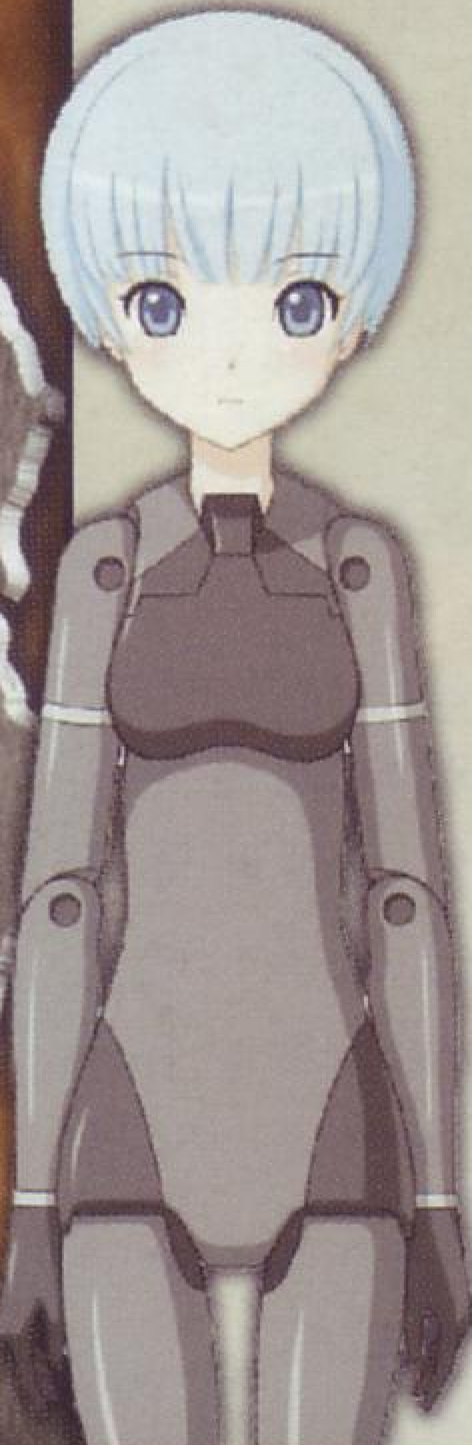
Konami	ACT	2010年7月15日	日版
1～4人	5800日元	无对应周边	

武装神姬
BUSOU SHINKI
BATTLE MASTERS
バトルマスターズ

POCKET HALO
光环视频收录



基础操作



动作	按键
移动	方向键
垫步	连续输入同个方向两次
冲刺	连续输入同个方向两次并按住
视角微调	滑杆
锁定	L
防御	R
攻击	○/△/□（部分武器可长按蓄力）
跳跃	×（按住可短时间浮空）
回避	□+×
挑拨	R+△
急速上升	方向键↑+R+×（装备特定装备时）
急速下降	方向键↓+R+×（装备特定装备时）
必杀技	方向键+○+△

连续技相关

部分近身武器只要连续按键就可使出连续技，而不同类型武器的连接则需要在连接的同时按下R键，打个比方，当想用△、□组成连续技时，并不能顺序按下这两个键，而是要△、R+□，这样连续技才算成立，但要注意的是这种连接方法需要消耗SP。



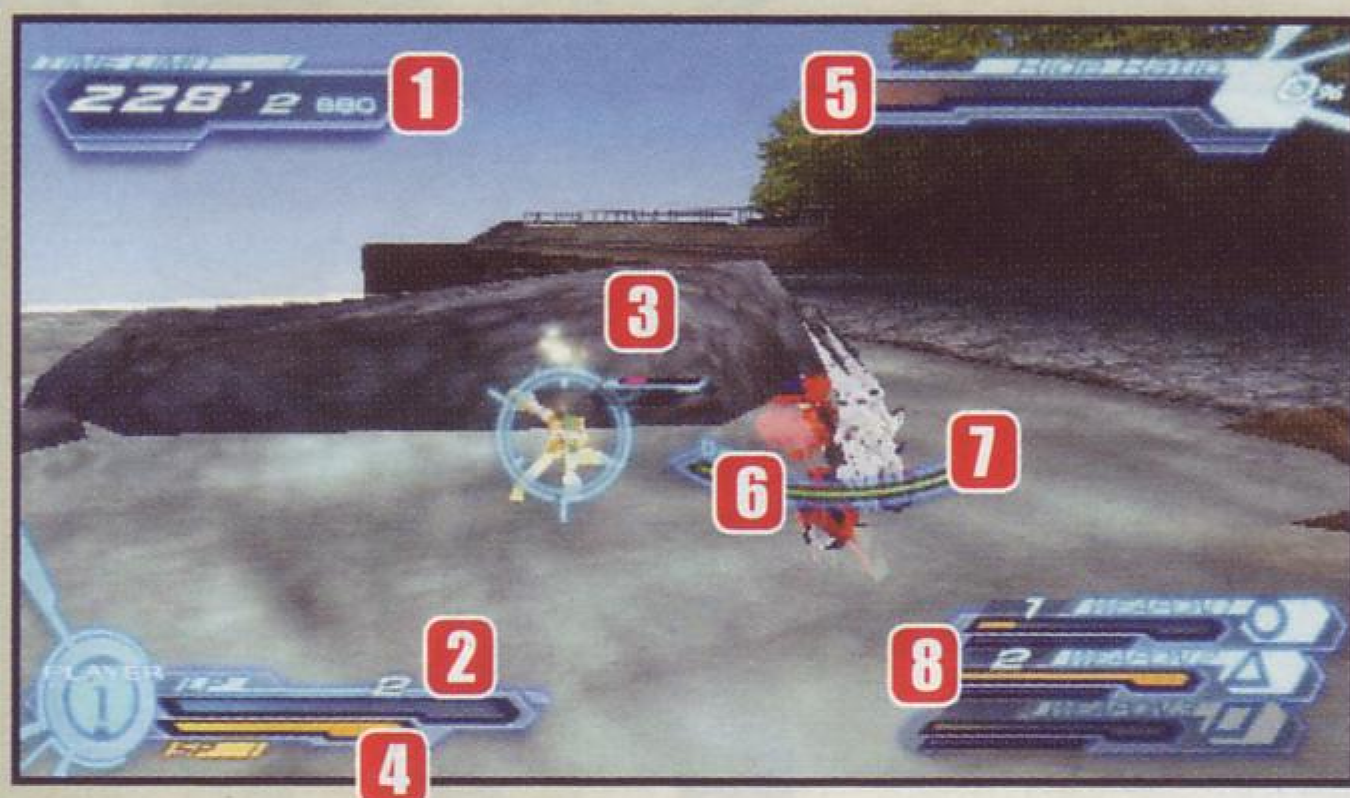
必杀技相关

必杀技分为移动类和攻击类两种，移动类必杀技在使用后神姬会往对方方向高速冲刺，期间对方的锁定无效，接近后我们可连接各种攻击，而攻击类的必杀技在移动后会自动使用强力的攻击。本作的必杀技并不和人物绑定，而是像装备一样可以自定义，使用前需要把对应的必杀技装备起来，移动类必杀技的装备一般没有要求，而攻击类的必杀则还要装备相应的武器才行。

同步状态相关

当神姬命中对手、成功回避对手攻击或使用挑拨时，右上的同步率槽都会增加，当同步率槽满了后神姬就会进入同步率状态，可以在一定时间内得到能力提升和喷射槽减半等效果，对战斗有非常大的帮助。另外同步率状态对战斗评价也有影响，战斗中进入的同步率状态次数越多就越容易得到高评价，而且战后获得的经验值也越多。

画面解说



①战斗时间：倒数完时战斗结束。

②LP：神姬的体力，LP减为0时战斗失败。

③敌LP：对方神姬的体力，减为0时战斗胜利。

④SP：发动必杀技和特殊连续技时消耗，不用时自动回复。

⑤同步率槽：攻击敌人、成功回避对手攻击或使用挑拨时增加，被敌人的攻击命中时减少。

⑥敌人方向：表示方向和距离，长为和敌人的距离较远，而变短时则离得较近。

⑦冲刺槽：使用垫步或冲刺时消耗，不使用时自动回复。

⑧武器能量槽：三条槽分别对应○/△/□三个键位上的武器的残余弹数与能量，另外可蓄力的武器在能量槽下方还有一条细槽表示蓄力程度。

换装

换装是游戏的卖点之一，装备不仅能改变神姬的外形，最重要还是能使神姬的能力提升。装备主要有武器、防具和饰品三个部分，其中武器和防具里又分为多个种类，下面会详细说明。另外每个装备都有各自的Cost值和武装等级，在装备时要注意武器的总Cost不能超过神姬的Cost上限以及神姬的武装等级不能低于装备的武装等级。



武器

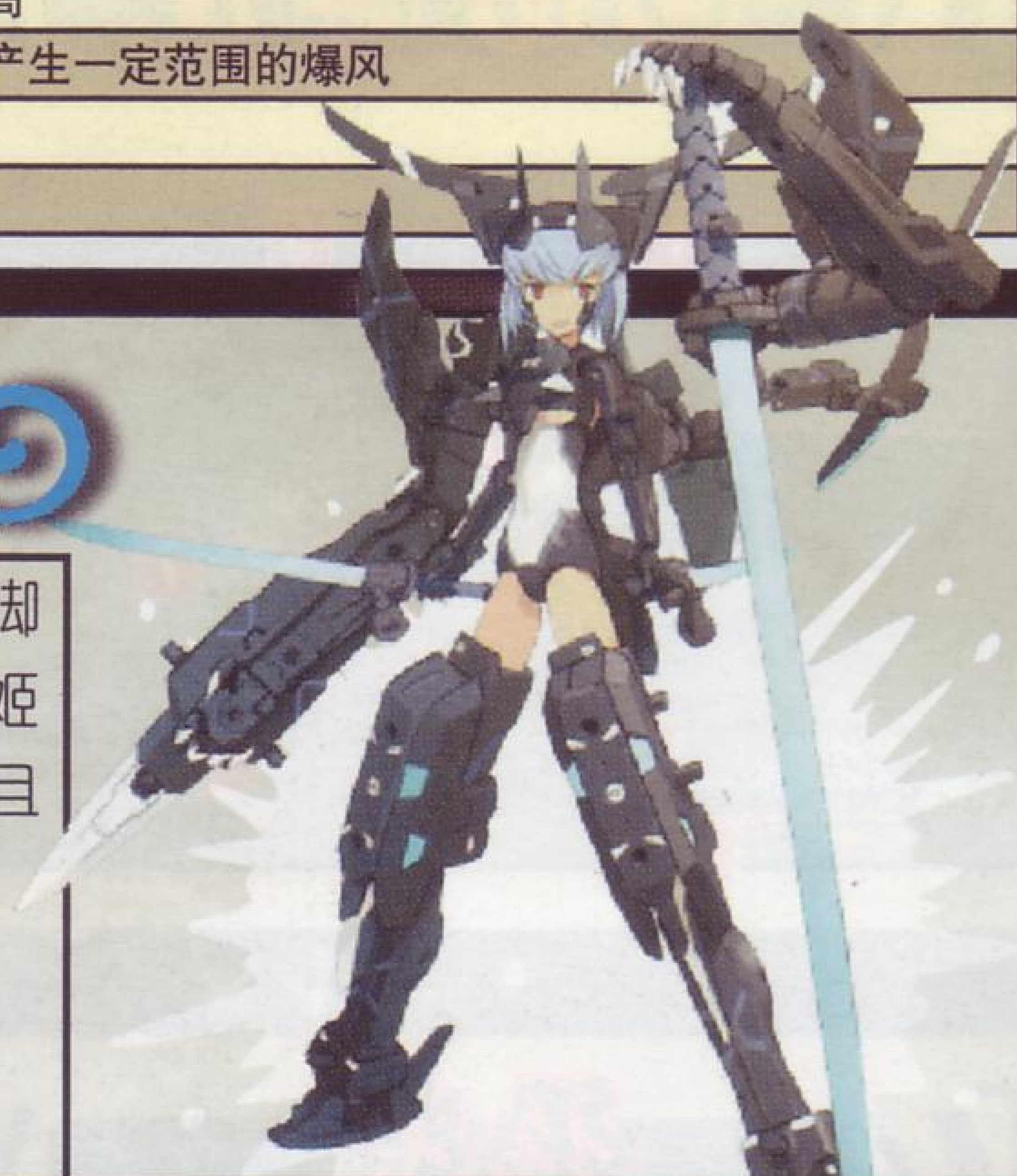
本作的武器一共有23种，其中近距离武器11种，远距离武器7种、投掷武器2种、诱导兵器2种、乐器1种，每种武器都有不同的攻击方式。神姬最大可以同时装备3种武器，所以装备时不能只考虑攻击力，还要考虑其多样性，这样在战斗中才能有更多的应变手段。



种类	蓄力	特征
ナックル	—	拳套，攻击力低，攻击速度快、次数多
ダブルナイフ	—	双刀，攻击速度比拳套稍低，但被防御后仍能给予一定的伤害
ドリル	○	钻头，命中后连打攻击键可增加攻击次数
パイルバンカー	○	刺针打桩机，攻击力高但硬直也巨大
小剑	—	攻击力和速度良好，容易使用
ロッド	—	杖，比小剑攻击力和速度略低，但给予伤害的同时也能削减对方SP槽
枪	○	攻击距离长，蓄力攻击突进速度快
ダブルブレード	○	双刃剑，比枪的攻击速度慢，攻击范围广
大剑	○	攻击速度慢，起手时可防御一定的攻击
斧	○	即使被防御也能给予较大的伤害
ハンマー	○	锤，攻击速度极慢，相对攻击力非常高
投掷	—	射程短，但可以同时攻击多个方向，给予伤害的同时也能削减对方SP槽
爆弹	—	射程极短，命中或落地后可产生一定范围的爆风
乐器	—	攻击速度慢、距离段，但可以给大幅削减对方SP槽
ハンドガン	—	手枪，射程短，连射性能好
机关枪	—	连射性能较好，可按住攻击键连射
ライフル	○	来福，只能单发射击，射程范围广
ガトリング	—	格林机枪，准备时间稍长，射程范围广，连射性能优秀，可按住攻击键连射
ショットガン	○	散弹枪，复数子弹扩散发射
ランチャー	○	榴弹发射器，弹数少，射程长，威力高
バズーカ	○	火箭炮，射程稍短，命中或落地后可产生一定范围的爆风
ミサイル	—	导弹，弹速迟，追向性优秀
ビット	—	浮游炮，武器自动飞向对手展开攻击

防具

防具分为头部、身体、手部、腰部、腿部、脚部、背部装备以及盾牌8个部位，主要用来提升神姬体力、防御力、移动速度和命中精度等数值，并且每个部位的装备所提升的能力侧重都是不一样的。





部位	说明
ヘッド	头部，主要提升DEX，LP和DEF次之
ボディ	身体，主要提升LP和DEF，CHA次之
アーム	手部，主要提升LP、DEF和DEX
スカート	腰部，主要提升LP、DEF和CHA
レッグ	腿部，主要提升SPD
シューズ	脚部，主要提升SPD和CHA
リアパーツ	背部装备，主要提升LP和DEF
シールド	盾牌，主要提升属性耐性

能力项目说明附表

项目	说明
LOVE	神姬的等级，升级时武装等级和Cost上限提升
武装ランク	武装等级，等级和可装备的装备强度成正比，最大为5
Cost	Cost上限，装备的Cost总和不能超过Cost上限
LP	体力
ATK	攻击力，数值越高给予对手伤害越多
SPD	速度，数值越高攻击移动速度越快
DEX	命中率，数值越高攻击命中精度上升
CHA	魅力，数值越高同步槽增长得越快
DEF	防御力，数值越高受到的伤害越少
火器耐性	火器属性武器的耐性，数值越高所受到火器属性攻击伤害越少
光学耐性	光学属性武器的耐性，数值越高所受到光学属性攻击伤害越少

玩后感

纸娃娃系统做得不错，如何打造出兼实力和美型于一身的神姬是本作最值得玩味的地方，不过作为一款动作游戏，本作战斗的手感很一般，打法也过于单调，如果能推出新作的话应该考虑加强这方面的内容。

专题企划 SPECIAL FEATURE

历史的天空

游戏中的历史纪元

游戏中不乏战争背景，而这些战争背景又有很多往往取之于现实中的历史，那么本辑，我们就通过游戏，来个历史大串烧。当然，篇幅限制，不能介绍得面面俱到，以下也不过是笔者自己玩过的且印象深刻的游戏；而人类历史也是非常浩瀚，这短短的20页也无法全部照顾到。因此，这篇拙文不过是供大家茶余饭后消遣消遣而已。OK，给自己开脱完毕，进入正题。

文 马修 美编 澄香

在很久很久以前……

传说里的历史

人类的历史实在是浩瀚，史前文明相关的游戏便有很多，如NDS上不久前大受好评的从猿人慢慢进化到原始人的《原始人DS》，在街机上推出又在FC、MD、SFC、GB上移植过的《战斗原始人》等。而事实上，相比于记载较少的史前文明，人们更乐于接受传说的历史，像中国的伏羲、女娲，日本的天照大神、须佐之男等等，而这部分历史虽然说不清道不明，但相关的游戏不少，如天照大神相关的《大神》，再过一个月，大家也可以玩到NDS版《大神传》新作了。须佐之男则是经常和八岐大蛇成双成对地出现，《黄金太阳》中就有须佐之男消灭大蛇故事的再现；但大蛇很嚣张的，经常把须佐之男甩掉自己出来混，像《格斗之王》的94～97就是大蛇复活为主线，“《无双大蛇》系列”中大蛇更把日本战国和中国三国时代的武将集结起来并进行大对决……



▲“《无双大蛇》系列”中的大蛇——远吕智。



▲妲己

《无双大蛇》中大蛇多了一个军师——妲己，出招方面是典型的三国武将类型，而从《魔王再临》中和女娲的对话来看，这位妲己应该就是商朝末年的那个著名的妖妃了。商朝末年虽然已有文字记载，但大家对武王伐纣的这段历史更多的还是来自于后世的传说，以及由这些传说整理出来的小说《封神演义》，小说中双方各有众多神仙助阵，李靖（唐朝）、老子（春秋）这些后人也穿越过来，更给故事增添精彩，大大丰满了人们印象中的商

妲己故事

末周初时代——这么好的题材自然是做游戏的好材料，不过TV game领域中，惟一再现这一段战斗的，只有一家台湾公司在任天堂未授权的情况下在FC上推出的《封神榜》，主角是哪吒，干一番闹海、折腾地狱的事情后，又救杨戬、姜子牙，大战美猴王，最终打倒残暴的纣王。这款游戏有很多FC时代RPG的影子，虽然素质和《FF》、《DQ》这些名厂大作有不小差距，国内市场上也已有《重装机兵》等游戏的汉化版，但原汁原味的中国故事还是吸引了国内玩家。那个时候正品的中国题材游戏都是台湾公司在PC上推出，但那时一般家庭很难承受得起PC。因此，这款《封神榜》成为不



▲取材于中国神话故事的中文RPG《封神榜》。

少国内玩家心目中的经典。

说回妲己，托后世书生们杜撰的福，几千年前的一代妖妃被加上一个又一个的罪名后，竟然成为红颜祸水第一人，不仅在中国家喻户晓，在日本也是一代名妖，其名气之大，可以轻易秒杀如今这些拼命用丑闻出位照炒作的网络炒作公司。中国的故事中妲己最终被押赴刑场，但这在日本传说中却只是一个开始——妲己逃到日本，化名玉藻前，继续迷惑当时日本的鸟羽天皇，结果鸟羽天皇明显不如纣王帝辛精力旺盛，没痛快几天就病倒了，后来大臣们请来法师，发现此美女乃一只来自中国的九尾妖狐……结果一万五千人大军追击妖狐，最终妖狐落败化为巨大的岩石"杀生石"。杀生石就在富士山下，《无双大蛇》中妲己的重要道具正是"杀生石"；在古风古韵的麻将游戏《天胡牌娘》中，妲己干脆就成为了最终BOSS，寻找杀生石则成为了游戏中非常邪恶的一个桥段。



▶九尾狐妲己单挑来自各国的麻将高手。

史诗里的欧洲历史


▲特洛伊战争之木马计。

放眼世界的话，对《封神榜》中天神参与到人类战争中的描述，我们就会发现另一个相同的，那就是古希腊的荷马史诗《伊利亚特》，传说中的特洛伊国王本是宙斯在人间的无数后裔之一，不过国王得罪了阿波罗和波塞冬兄弟，王子帕里斯则得罪了赫拉和雅典娜，更糟糕的是这位不争气的王子放着特洛伊那么多花姑娘不霸占，非去诱拐斯巴达王的老婆海伦，斯巴达王咽不下这口气，联合希腊各地国王，为了绿帽子和土地出征特洛伊，这就是著名的特洛伊战争了。《荷马史诗》的故事中众多古希腊的神卷入战争，并有阿喀琉斯VS赫克托耳这样的大对决……这题材实在是太适合用来做游戏了。2004年PC上发售了即时战略游戏《特洛伊战争》，2008年PSP上又低调发售了《特洛伊英雄》——这个没法不低调，画面烂，打击力度不足，最终BOSS又特脑残。而在Koei的《无双》阵营中，以特洛伊战争为题材的《特洛伊无双》也已在制作中，届时，我们也能用"无双"方式去亲身体会下那场古希腊传说中的大战了。


▲《特洛伊无双》会移植PSP和3DS吧？

春秋战国和波希战争

春秋战国

周灭了商后便继续扩充疆土，其中以周穆王姬满最甚，据说一直打到昆仑山，还见到了上古女神西王母，并相互设宴款


▲《联合突袭2》中登场的周天子姬满。

待——这段故事在《联合突袭2》里被充分添油加醋成了一段非常暧昧的肥皂剧情节，以至于不明就里的玩家还以为那个叫“穆王”的小子给玉皇大帝扣了绿帽子（实际上王母是上古神，玉帝是道教神，俩神是被后人硬撮合一起的）。但那时候生产力水平低下，疆域虽大但周天子管不过来，于是就对兄弟亲戚开国功臣进行分封，各自经营同时对周天子负责。不过地方诸侯势力越来越强大，相互之间征战兼并越发严重，韩赵魏三家分晋后形成了战国七雄的局面，连周朝也被秦给灭了。最终我们都知道，秦王嬴政荡平寰宇扫平六国完成了统一，史称秦始皇。

这段历史除了中国的游戏厂商外，国外厂商基本没有碰到。相关游戏还是那家没取得任天堂授权的台湾厂商在FC上推出的《荆轲新传》，游戏虽然画面简陋，但在当时再现这段历史的游戏却仅此一部，游戏就是取材于历史上著名的荆轲刺秦王，从太子丹逃出咸阳开始，然后寻找刺客直到图穷匕见刺秦王这段故事。游戏的地图和FC上的RPG大体相同，但不足还是很多，像人物模样猥琐且脚大，角色移动速度慢等等。除了《荆轲新传》，20世纪90年代中为老玩家所熟悉的国内公司外星科技也推出了历史SLG《战国群雄传》。



▲超大的对话字体是《荆轲新传》的一大特色。

欧洲人和波斯人的纠结


▲马其顿方阵

在中国大地上诸侯们热热闹闹兼并的时候，欧洲也没消停，西亚崛起的波斯帝国与以雅典为首的希腊城邦断断续续打了43年的希波战争。战后雅典和斯巴达两雄并立的局面维持不久欧洲大陆又陷入混战，结果被希腊人视为蛮夷的马其顿崛起，一举平定了这些打打闹闹的小城邦后，对波斯帝国开战——亚历山大的马其顿方阵一举改变了古希腊时候欧洲战争的一窝蜂状况，这种战术让马其顿帝国实现了3万人大败16万波斯军队的战绩，之后的高加米拉战役中亚历山大再次取得胜利，波斯帝国灭亡。

这段时间的欧洲可以说主要就纠结在和波斯帝国的战争上了，而以这段历史为背景的游戏大致可分为波希战争和马其顿帝国东征两部分。电影《斯巴达300勇士》改编的游戏就是波希战争为背景；《战神 奥林匹斯之链》也开始于波希战争。而马其顿帝国东征题材的游戏，则是Ubi开发、和电影一同问世的战略游戏《亚历山大大帝》。《波斯王子》的背景似乎也是波斯帝国，不过除了对抗国王，也就是来自印度的敌人，并没有来自欧洲的对手。但波斯古老神话中的时之沙和时之匕首还是通过游戏为广大玩家所熟悉。


▶波希战争背景开始的《战神 奥林匹斯之链》。

东方的分合与西方罗马帝国的诞生





▲《联合突袭2》中复活的秦始皇、项羽和虞姬。

秦、汉、三国

秦朝的统一的意义很大，但纯法家理念下的高压统治并没有给秦朝带来千秋万代，反而是二世而亡。陈胜吴广打响了推翻暴秦的第一枪，接着楚国贵族后裔项羽一路攻城拔寨，亭长出身的刘邦绕道攻入咸阳，秦朝灭亡。之后又是楚汉大战，最后在垓下的十面埋伏中霸王项羽乌江自刎，刘邦登基，汉朝建立。秦汉的这段历史在中国的地位不言而喻，其中楚汉之争比起汉武帝征匈奴更为后世津津乐道——不过一如以往，这段历史在基本只是中国的游戏公司在做，TV game领域基本鲜有人问之，而一定要找，又是外星科技的《楚汉争霸》。不过在《真·三国无双 联合突袭2》中，楚汉时代的很多名人倒是都登场了，游戏中借着秦始皇的复活，



▶吕布对项羽，鬼神战霸王。

一大批战国末、楚汉直至西汉初的名将逐一登场，虽然用的是三国武将，但敌方大将以及“月下追逐”、“鸿门”、“垓下”这些颇为耳熟能详的关键字，都给人“明明是楚汉”的感觉。Koei的“《无双》系列”现在走的是多路线并进的路线，虽然《联合突袭2》中的楚汉时代人物多以大众脸示人，但如

▲《真·三国无双》登陆掌机平台的第一作。

此大规模的楚汉时代人物登场，不知道是否预示着Koei已经在鼓捣起《楚汉无双》了？

接下来的两汉是不错的，但外戚宦官把朝廷折腾得够呛，王莽篡汉就是外戚的乱子；东汉末年宦官专政更导致民不聊生，最终在东汉末年爆发黄巾起义。为了镇压起义，东汉朝廷不得不允许各地募兵，正如当时的有识之士预见的那样——黄巾起义镇压后，就是群雄并立时，接着就是中国人日本人都非常津津乐道的三国时代了。虽然严格意义上说汉献帝被废前还都属于东汉末，但这些已经不是人们所关注的了，很明显，这段历史大家更乐于欣赏《三国演义》，也就是从黄巾起义开始直到晋朝统一的这段历史，关于三国时代，在上辑的专题企划中已经讲得非常明白，这里就不再赘述了。

邪马台古国



▲三神器在日本的传说中和封印大蛇有直接关系，不过玉、剑守护者的后人彼此瞧着对方都有点不顺眼……

汉朝时候的日本也已经和中国有了交往，传入日本的铁剑、铜镜更成为了象征权力的圣物，加上日本本国宗教祭祀的祀器曲玉，一起成为了天皇传位的三神器，也就是草薙剑、八咫镜和八坂琼曲玉，这三件神器大量地出现在日本的游戏动画漫画中，“《格斗之王》系列”的草薙京、八神庵、神乐千鹤便分别是剑、玉、镜三神器守护家族的后裔。在《火影忍者》以及《柯南》中三神器也有登场，甚至《吞食天地2 赤壁之战》中最牛的兵器也是草薙剑。

按下神器不表，话说在日本弥生时代的后期，强大的邪马台在一定范围内完成了统一，公元前2世纪的邪马台女王卑弥呼派使臣与三国时代的魏国通好，被魏明帝曹叡册封为亲魏倭王。在中国文化的影响下，邪马台国时期的各方面都有很大发展，出现了文字的雏形。而代表这个时代在游戏中登场的，就是卑弥呼女王，在台湾奥汀科技的《三国群英传7》中卑弥呼以带点蛮气的成熟女性形象登场；而《无双大蛇 魔王再临》中则变成了小女孩，跟着妲己姐姐到处跑；在PSP的《魔王再临增值版》和《无双大蛇Z》中，萝莉版的卑弥呼还和三藏法师、孙悟空组成了一个有趣的旅行团。



▶《三国群英传7》中的卑弥呼女王。



▶《魔王再临》中的萝莉卑弥呼。

罗马大帝

说罢东方再说西方，雄才大略的亚历山大病死后马其顿帝国再次分裂，此时欧洲另一个大帝国——罗马强大了起来，经过四次马其顿战争，罗马征服了马其顿并控制了整个希腊，最终建成一个横跨欧亚非三州、称霸地中海的大国。这期间最赫赫有名的便是凯撒和屋大维两名实质上的皇帝了，最终上演“艳后别君”的埃及艳后克丽奥佩特拉七世也为后世所熟悉。克丽奥佩特拉七世自尽后，长达300年的埃及托勒密王朝结束，埃及也并入了罗马。而斯巴达起义后军人执政的名存实亡的共和国也随着屋大维的独裁统治成为了罗马帝国。这，就是中国史书上所说的“大秦”。



▲罗马对马其顿的战争。

欧洲的这段历史相关的游戏在PC上不少，如《罗马 全面战争》、《欧陆风云 罗马》、《凯撒大帝》、《罗马之奥古斯都王朝》等，主要角色当然是凯撒和屋大维义父子。而在TV game领域，Capcom于1995年在PS2上推出的《罗马之影》以凯撒遇刺后展开故事；1996年SEGA在PS2上推出的ACT《斯巴达》则讲述了古希腊斯巴达人对抗罗马帝国的那场战争。埃及艳后丽奥佩特拉七世，也在《但丁神曲》的色欲地狱作为魔王登场。



▶《但丁神曲》中，埃及艳后和被屋大维逼到埃及的安东尼一起担当色欲地狱的BOSS。

除了战争，角斗士也作为古罗马的一大特色大量出现在游戏中，像PC上2002年的《古罗马角斗士》，2003年的《角斗士 复仇之剑》。2005年PS2上推出的《角斗士 斗士起源》，也在今年年初推出了PSP的移植版。而且角斗士、角斗场在游戏中早已经不再限制于古罗马的背景，即使在架空的世界



▲PSP版的《角斗士 斗士起源》。



▲初代《圣剑传说》的主角便是一个和野兽搏斗的角斗士。

观中，也经常出现角斗场和角斗士。

后来，强盛一时的罗马分裂成为东西罗马，之后西罗马被南下的日耳曼人所灭，东罗马则始终保持着古代罗马的文明。其间罗马帝国遭受了来自东方



▲《星战前传2》中的角斗场，和古罗马角斗场非常相似。

的侵袭——原本在中国漠北逐水草而居的匈奴人，在经历了两汉和曹魏的讨伐和招纳，在历史的舞台上消失了一段时间后，欧洲遭到了以阿提拉为领袖的匈奴帝国的攻击。东罗马帝国及西罗马帝国多次遭到入侵，最终西罗马名存实亡。而被罗马人视为“上帝之鞭”的阿提拉以及他的匈奴铁骑，也在“《帝国时代》系列”中登场。



▶西征的阿提拉。

进入盛世的亚洲

隋唐盛世

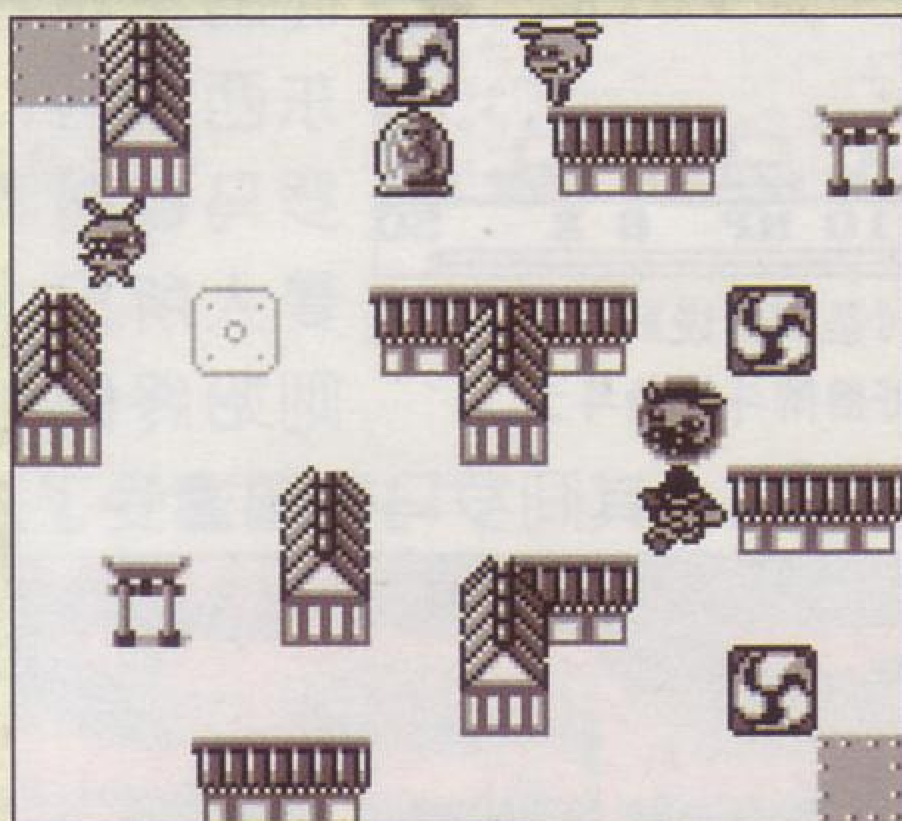
三国鼎立局面形成后，便是三分一统，但汉族政权奢靡之风日甚，少数民族又日益强盛，最终形成南北朝。之后隋文

帝实现了统一，日渐强盛的隋唐时代开始了。这一大段，包括唐朝末期的藩镇割据以及后来乱七八糟的五代十国，同样在游戏中难觅踪影……等等，唐朝有一个人倒是常常在游戏里出现，那就是玄奘大师，后来的《西游记》便是以玄奘印度取经的故事为蓝本，由此我们现在也得以在游戏中看到各种版本的玄奘大师（或者说三藏大师），不过在日本游戏中，玄奘大师多以女性面目出现，这个多少有点悲剧。



▲三藏法师和卑弥呼、孙悟空的南中周游记。

日本的平安时代


▲GB版《平安京异形》游戏画面。

日本那面，在大和统一日本后，贵族们就为了争权夺位打个不停，打到7世纪，面对内忧外患，圣德太子效仿中国的中央集权实行了一系列改革。而此时正是中国逐渐走向强盛的隋唐时代，中日两国的文化密切交流也正是从这个时候出现了极大的繁荣，但8世纪末平安时代初日本陷入财政危机后，派出最后一批遣唐使后便告终止。接着日本开始动荡起来，尽管如此，平安时代的文化仍然处于发展时期，坊间的怪谈也非常多，而根据这个时代的怪谈，Gameboy上也诞生了《平安京异形》，作为早期的GB游戏，该作无论是画面还是游戏方式，在今天看来都很简陋。不过这部游戏有一个非同寻常的意义，那就是日本游戏史上首部以日本历史神话为题材的作品，虽然简单，但是平安时代的日本的古色古香还是在黑白屏幕上展现了出来。

西亚的帝国大碰撞

除了东亚很繁荣，在亚洲西南部，阿拉伯人建立的阿拉伯帝国也日渐强大。阿拉伯帝国发起于阿拉伯半岛，之后不停对外扩张，西班牙就是在712年被阿拉伯帝国打了下来。阿拉伯帝国在东扩中加入了吐蕃、唐朝对西域的争夺，西域迎来了当时三大帝国碰撞。最终结果是吐蕃阻止了阿拉伯帝国的东扩，阿拉伯帝国巩固了西亚的霸权，而唐朝在怛罗斯之败后虽然很快恢复了安西都护府的元气，但还是因为安史之乱最后退出西亚。三大帝国在西亚的这一段用兵，出现于《轩辕剑3 云和山的彼端》中。

亚洲这面蓬勃发展，但欧洲那厢却是非常不爽，西罗马灭亡后欧洲进入了中世纪，中世纪的一开始便爆发了肆虐了200多年的大瘟疫，令整个欧洲人口减少一半，这也让欧洲在对抗阿拉伯的扩张吃了不少亏。瘟疫过后的几十年，法兰克国王查里曼被教皇加冕为皇帝，神圣罗马帝国时代开始了。和大多数欧洲的时代一样，游戏中的神圣罗马帝国也只出现在PC的策略游戏中。


▲阿拉伯帝国的轻骑兵。

宋朝的邻里关系与日本欧洲的战乱兴起

宋朝和他的邻居们



▲Koei的《水浒传 天命之誓》。



▲《水浒演武》之公孙胜大战武松。

唐朝灭亡后乱七八糟的五代十国局面，最终被宋太祖赵匡胤终结。而由于汉族政权长期战乱，北方的少数民族也得以发展壮大，先后出现了辽、西夏、金三大少数民族王朝——一如既往，这段历史在游戏中基本也没怎么出现，倒是借着小说《水浒传》让北宋有几次出现在历史舞台上，像Koei的《水浒传 天命之誓》、Data East的《水浒演武》，前者一如Koei的历史题材模拟游戏，后者则是非常爽快的2D格斗游戏。

相对于“古惑仔”式的《水浒传》，表现那个时代国与国战争的仍然只是国内作品，同样是外星科技的《杨家将》和《岳飞传》，前者是北宋抗辽，后者就是南宋抗金了，不过游戏的素质么……以《杨家将》来说，虽然画面看着堪比街机《三国志2 吞食天地》，但实际玩时手感打击感都很差，而且作为MD版，竟然和FC版一样没有音效，音乐也是FC水准的。而且包括本作在内，所有的外星科技作品的人设看起来都怪怪的。



▲《杨家将》的画面不错，图为杨令公大战第一关BOSS——某无名辽将。

其实，包括之前提到的《封神榜》、《荆轲新传》，以及后来外星科技等国内厂商在FC、MD上推出的大量原创作品，无论品质如何，也都属于是同人游戏，因为这些厂商都未经主机厂商许可，在开发游戏上也是困难重重，所以到PS时代国内游戏厂商才推出FC作品。而比起一直未得到厂家授权的外星科技，SCE的《射雕英雄传》的素质就高多了，游戏的蓝本自然是金庸的以南宋末年为背景的同名武侠小说，而在当时，这款中国故事背景的中文游戏也成为了当时的热门话题。



▲PS的《射雕英雄传》，这时候郭靖还在蒙古大汗铁木真那。


▶平氏中兴之人平清盛，在《魔王再临》中也跟了大蛇远吕智。

源平合战

中国这边宋辽金西夏长期对峙，日本那里干脆就开始了乱世，从平安时代末期的源平合战开始，日本就长期处于战乱之中，史称“治承·寿永之乱”的源平合战来自于源平两大贵族长期的矛盾积怨，平

治之乱中平氏消灭了源氏政敌后，以源赖朝为首的源氏一族便正式向平清盛宣战，两大武士贵族集团打了6年，最终因平氏中兴之才平清盛的病逝导致平氏群龙无首而覆灭。源平合战结束后，源赖朝于1192年就任征夷大将军，并迅速消灭了自己以外、包括源义经在内的所有源氏，于镰仓设立幕府，开创了镰仓幕府时代。

说起源平合战相关的游戏，首先就是Koei早年在PC上的同名作品，《源平合战》由襟川阳一亲自操刀，各方面素质都颇高，不过该作并没有移植到家用机和掌机平台。而在家用机和掌机上，登场更多的则是传奇人物源义经，像“《源氏》系列”、《义经英雄传》、《义经纪》等，并在《无双大蛇 魔王再临》、《遥远的时空中3》等中客串。源义经的爱妾静御前、麾下第一猛将武藏坊弁庆、死对头平清盛也都多次出现在游戏中。



▶《源氏2》中战斗的源义经。

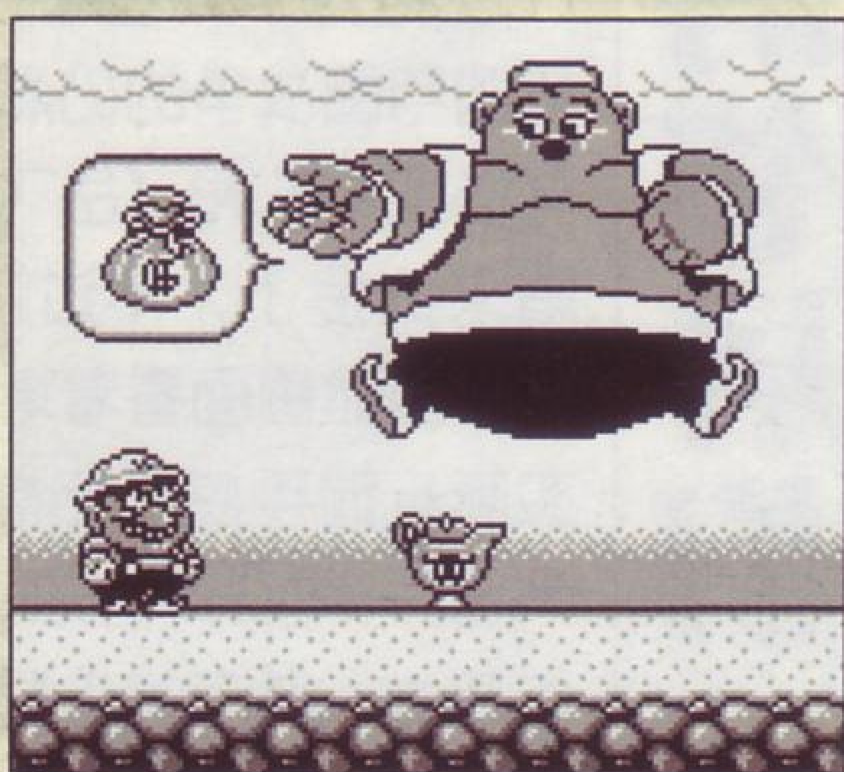


■平安时代第一美女御静前。

其实源赖朝这种人在中国古代并不少见，像刘邦和朱元璋就是典型，但中国的这两位是皇上，谁敢怎样？对大臣来说，重臣杀了意味着位置空了；对百姓而言，轻薄徭役才是关键。而源赖朝不行，再牛也是幕府将军，武家掌权，皇室很不爽，于是源氏一族的统治三世而止，实权掌握在了北条氏手中。

十字军东征

这段时间的阿拉伯帝国，诞生了一部经典的名著《一千零一夜》，其中一个个脍炙人口的故事也给今天的游戏提供了素材，如《阿拉丁的神灯》，除了动作游戏“《阿拉丁》系列”，神灯、飞毯这些也在《瓦里奥大陆》等游戏中单独出现过。不过这期间阿拉伯帝国并不太平，9世纪开始，阿拉伯帝国的哈里发权力开始受制于突厥禁卫军，虽然其后布韦希王朝驱逐了突厥禁卫军，不过之后巴格达又遭塞尔柱突厥人攻陷……



▲《瓦里奥世界1》的结局，瓦里奥向灯神许愿要一座城堡，灯神于是伸手要钱……

而在欧洲，1054年基督教分裂为天主教和东正教后，从11世纪末开始，西欧的天主教也对穆斯林世界进行了长达两个世纪的十字军东征，不过十字军治军不严导致被占地民怨纷纷，加上中世纪欧洲笨重的盔甲面对阿拉伯、土耳其的轻骑兵的先天机动性不足，最终十字军东征以失败告终。这段长达200年的战争历史让后世的游戏制作人颇为有兴趣，《炽焰帝国》、《要塞 十字军东征》都是这段历史为背景，而大名鼎鼎的《刺客信条》，更以第三次十字军东征为背景，保持动作游戏水准的同时，也大量还原了12世纪阿克里城、耶路撒冷的景象。《刺客信条》在掌机上共有三作，PSP上一作，NDS上两作，都是独立作品而非移植。而这个时代中成名的狮心王理查一世、伊斯兰英雄萨拉丁也都在多部游戏中单独登场。除了浩浩荡荡的十字军东征，800～1100年间北欧海盗的猖獗，也都为今天游戏电影小说等艺术作品提供了很好的题材。顺便说一下，十字军的重甲骑士冲锋是当时的主要战术之一，而差不多同时期，中国金朝名将完颜宗弼也大量使用了重甲骑兵“铁浮屠”，虽然开始时战无不胜攻无不克，但后来还是被南宋找到了破解的方法遭到惨败，以



▲以第三次十字军东征为背景的《刺客信条》。

后中国基本就很少有重骑出现了——其实主要也是中国对弩的重视，使得防御高却机动性差的重骑很难吃得开；而欧洲对重骑却非常欣赏，因为一套华丽的重甲不仅仅代表着高防御，也代表着骑士的身分和地位，没有钱是买不起重甲宝马的，因此即使和阿拉伯人和蒙古人打仗吃了亏，欧洲人仍然也继续用，一直应用到冷兵器战争结束才算退出历史的舞台。


▲油画上的欧洲十字军。


▲南宋画卷上的金国铁浮屠。

蒙古帝国的欧亚大版图和日本的偏安

蒙古帝国的扩张


▲西征的蒙古骑兵和欧洲重骑兵的战斗。

宋朝很不懂唇亡齿寒的道理，北宋和辽打了多年仗后终于和平了百年，却毁约与金合作灭了辽，结果被金打到偏安江南；南宋打了好久终于和金平衡了，可又联合元蒙灭了金，接着整个社稷倾覆、山河沦陷……

这之后，欧洲、亚洲的历史几乎都是属于蒙古帝国的，成吉思汗的孙子拔都的大军一路西征，到1242年才在奥地利维也纳受阻，次年窝阔台去世，拔都为了抢汗位东返，蒙古帝国的西征这才算停止。无独有偶，攻占巴格达灭亡了阿拉伯帝国的旭烈兀，由于蒙哥汗在进攻南宋时战死，也回师和忽必烈等兄弟争位……结果就是忽必烈最终用很不传统的方法当了蒙古大汗，又推行汉法实行汉制，定都大都，建立大元——需要说明的是，元朝并不等于蒙古帝国，蒙古帝国包括了大汗的中央汗国和欧亚大陆的伊尔汗、察合台、钦察、窝阔台四大汗国，而元朝就是蒙古帝国在中国境内的疆域。由于忽必烈的汗位有违蒙古选汗的传统，加上倾心汉化，使得其他四大汗国纷纷脱离而与中央汗国成为了并列关系。

忽必烈虽然推行汉制，但关键的民族


▲旭烈兀建立的伊尔汗国。

问题没解决明白，与民族问题形成鲜明对比的，却是蒙古帝国在宗教上的开明与包容，尤其善待基督教。西征的旭烈兀便以基督教名义攻打阿拉伯帝国，他的西征大军也被称为“东方十字军”。

后世对于成吉思汗和他的蒙古帝国一直存在争议，称赞者认为，蒙古帝国把原本分崩离析成无数小国的欧亚大陆统一在一个版图内，拉近了世界的距离，更促进了东西方文化的交流，造纸术、印刷术以及火药火器此时传入欧洲；阿拉伯数字、阿拉伯历法则传入了中国。而反对者，则是因为蒙古铁骑对于农耕文明的践踏以及民族歧视。

蒙古帝国的西征迫使奥斯曼突厥人西迁至小亚细亚半岛，建立了奥斯曼土耳其帝国。元朝被大明推翻后，奉命征明的高丽大将李成桂从鸭绿江边回兵推翻高丽王朝，建立朝鲜王朝。蒙古四大汗国衰败后，前钦察汗国属国的俄罗斯崛起并占领了从前蒙古帝国中的一大部分……

不管怎样，蒙古帝国对世界的影响是无可否认的。而与蒙古帝国相关的游戏自然也不少，其中Koei的“《苍狼与白鹿》系列”尤为优秀，该系列曾经与《三国志》、《信长的野望》一起被称为Koei早期的三大历史模拟游戏。《三国志》的舞台是中国，《信长野望》的舞台在日本，《苍狼与白鹿》的背景则是整个亚欧大陆，登场的君主不仅有成吉思汗，狮心王理查、萨拉丁、南宋宋孝宗皇帝等也都作为君主可供选用。该系列共推出4作，最后一作于1998年推出后至今再无新作问世。





▲《苍狼与白鹿》是篇很宏大的SLG，不过到1998年后再未推出过新作。

除了“《苍狼与白鹿》系列”，台湾智冠公司在PC上也出品过《成吉思汗大漠英雄传》，强大的蒙古骑兵也收录在“《帝国时代》系列”中，该系列游戏除了PC版，也推出过NDS版，虽然游戏类型由即时战略改为了回合战略，但乐趣丝毫不减。



▲NDS版的《帝国时代》的蒙日大战，不过日本方面的将领是源义经而非当时的幕府将军北条氏。

偏安的日本南北朝

东亚方面的蒙古帝国虽然是一路凯歌，但打倒日本时却两度因为台风最终不得不放弃日本。虽然最终日本取得了对蒙战争的胜利，但战争也耗空了当时的日本国库，各种矛盾因此激化，王室也不甘于受制于幕府。1331年后醍醐天皇发诏勤王倒幕，轰轰烈烈的倒幕运动开始了，楠木正成、足利高氏都是这个时候的关键人物，最终消灭了镰仓幕府的北条一族。但好景不长，先是后醍醐天皇改革失败，然后已被赐名为足利尊氏的足利高氏申请当征夷大将军被驳回，足利尊氏自封大将军向朝廷开战，结果被楠木正成用计打到流亡。足利尊氏正郁闷呢，被废的光严天皇发院宣命他聚集兵马重扶社稷讨伐后醍醐——这回足利尊氏可是名正言顺了，竖起光严天皇的御旗在各地征兵，最终大败朝廷军，楠木正成自尽。胜利后的足利尊氏拥立光严天皇，合法地自任征夷大将军，开辟了室町幕府。后醍醐天皇逃到吉野后继续坚强地战斗，最终谁也灭不掉谁，日本进入了南北朝时代。

大概是后来的战国时代更加风起云涌，南北朝反倒是显得冷门了；而说起“倒幕”，第一联想的往往是明治天皇（毕竟后来的倒幕成功了）。这段历史相关的游戏可以说是少之又少，笔者目前所知的，也只有SEGA推出、收录了镰仓幕府灭亡和南北朝争乱的战史的《太平记》了。





▶《太平记》中的楠木正成和足利尊氏。

外面打得乱套，大明这边独好

大明王朝


■《灵魂能力》中来自中国的香华和Kilik。

推翻了元蒙在中国的统治后，大明便建立起来。明朝时候中国的国力非常强盛，但也几乎是小战不断，先是打元蒙残余，外患干净了然后王室兄弟自家掐，接着又跟鞑靼打、跟倭寇打、跟侵朝日军打、跟女真打、跟起义军打……基本就没多少消停的时候，但比起一海之隔的日本以及欧洲大陆，明朝也已经算是很太平了。明朝题材的游戏……基本没有。不过明朝这个时代倒是出现在了大航海时代背景下的“《灵魂能力》系列”中，李龙、香华、Kilik，都是明朝时代的人物。

日本战国

这时候的日本依旧在延续着战乱，到室町幕府第三代将军足利义满的时候，南朝交出了三神器和政权后南北朝结束。然而在室町幕府时代，不仅天皇被架空，幕府将军也对地方豪强的发展也无可奈何，最终日本进入了群雄割据的战国时代。



▲PSP版《信长的野望 烈风传》封面。

被视为战国开端的应仁之乱的起因很无奈，当时的将军因为没有儿子打算立弟弟为继承人，可刚立完弟弟他自己的儿子就出生了，弟弟儿子谁该是将军，涉及到了不同势力的利益，最终让当时的日本势力分成了两大派，20几万大军涌入京都在天皇和将军的眼皮底下开战，整个日本被卷入战乱，参战的东军西军蓄马征兵自不在话下，中立者也趁机壮大势力。虽然到1477年应仁之乱结束了，但就如中国东汉末年一般，小乱子结束，更大的乱子才开始。

不过在游戏中，作为战国时代起点的应仁之乱往往被直接砍掉，大都从织田信长的桶狭间奇袭开始。在织田信长即将完成统一的时候死于本能寺大火，接着反叛者明智光秀被秀吉讨伐，最终秀吉完成了统一。结束乱世后的秀吉由于自我膨胀加上安顿武士们的需要，向朝鲜用兵并妄图吞下大明，结果两次大战不仅惨败，还怄死了自己。丰臣秀吉死后，原本就不输给秀吉的德川家康以五大老首领身分掌权，先在关原之战灭了石田三成为首的敌对势力，之后在两次大阪战役中最终绝了丰臣一门，开创了江户幕府，消减敌对大名的领土以及文治策略，让江户幕府延续了三百年。



▲Q版的真田幸村手办。

这段历史的游戏那可真是太多了，像《信长的野望》、《战国无双》、《太





▲《战国Basara》与《战国无双》中的本多忠胜。

阁立志传》、《决战》等，《信长的野望》基本可以看做是日本战国版的《三国志》，《太阁立志传》更侧重于草根出身的丰臣秀吉，《战国无双》、《决战》则以不同形式的ACT再现那个时代一场一场的著名战役。还有Capcom的《战国BASARA》、《鬼武者》等系列。以及“《天下统一》系列”、《战国绘札游戏》、《武田信玄》、《如龙见参》等等作品。

英法百年战争


■英国的威尔士长弓。

东方很不消停，欧洲也折腾得够呛，经过了教会宗教战争的明争暗斗和蒙古帝国的入侵后，到14、15世纪的中世纪晚期，欧洲又迎来了不幸——全欧洲的瘟疫和饥荒，英法两国更进行了长达100年的英法百年战争。

百年战争的起因是1154年继承了英格兰王位的国王亨利二世的复杂身分，因为除了英格兰国王，他也是法国最强大的贵族，拥有法兰西三大块领地。可以说亨利二世既是英格兰国王，也是法兰西的贵族臣子。俗话说“宁为鸡尸不为牛从”，可亨利二世在法国的领地富庶不说且比英格兰还大。亨利二世很狡猾，一方面承认法兰西国王路易七世是他的君主，另一方面又对路易七世的命令完全无视，不履行作为法国贵族的任何义务。这种糊涂关系，在后来两国的国王间延续下去直到百年战争爆发。

号称法兰西臣子的英国国王虽然不承担法国的任何义务，但好事可是不缺席的。14世纪两国对佛兰德斯的争夺原本就加深了英法的矛盾，偏偏在这时，没有儿子继承王位的法国国王查理四世去世，英国国王爱德华三世此时站了出来，以贵族和法国王室近亲的身分参与到法国王位的争夺，不过最后没争到。1337年，爱德华三世在弗兰德人的挑唆下自封法国国王，激怒了傲慢的法国，英法开战。



▲游戏《百年战争》中的骑兵冲锋场面。

百年战争打了四个阶段，其中第一阶段法国采用的欧洲传统战术让法国吃了不小的亏。中世纪时候欧洲的战争很千篇一律，双方都由身披重甲的骑士，以及使用剑、枪、矛、盾的士兵和弓箭手组成。打仗时双方列阵两旁，骑士们仗着重甲庇护冒着箭雨骑马冲进敌方阵地把敌阵冲乱，后面的士兵跟着骑士掩杀上来……这种笨重机械的打法在欧洲流行了大半个中世纪，原因就是欧洲国家们都很遵守这种战争规则，虽然面对阿拉伯帝国、蒙古帝国机动性颇高的轻骑兵时吃了很大亏，但古代欧洲贵族们缺乏进行“胡服骑射”改革的人，仍旧认同这种一板一眼很有气势的战争方式。但到了英法百年战争，英国人率先打破了这个规则，英国军队采用了射程远且威力大的威尔士长弓，远距离就可以轻易地穿透骑士们的甲胄。大概是对方破坏规则在先，法国也把规矩扔了，开始以突袭和游击战术攻击英军阵地，把英军打得



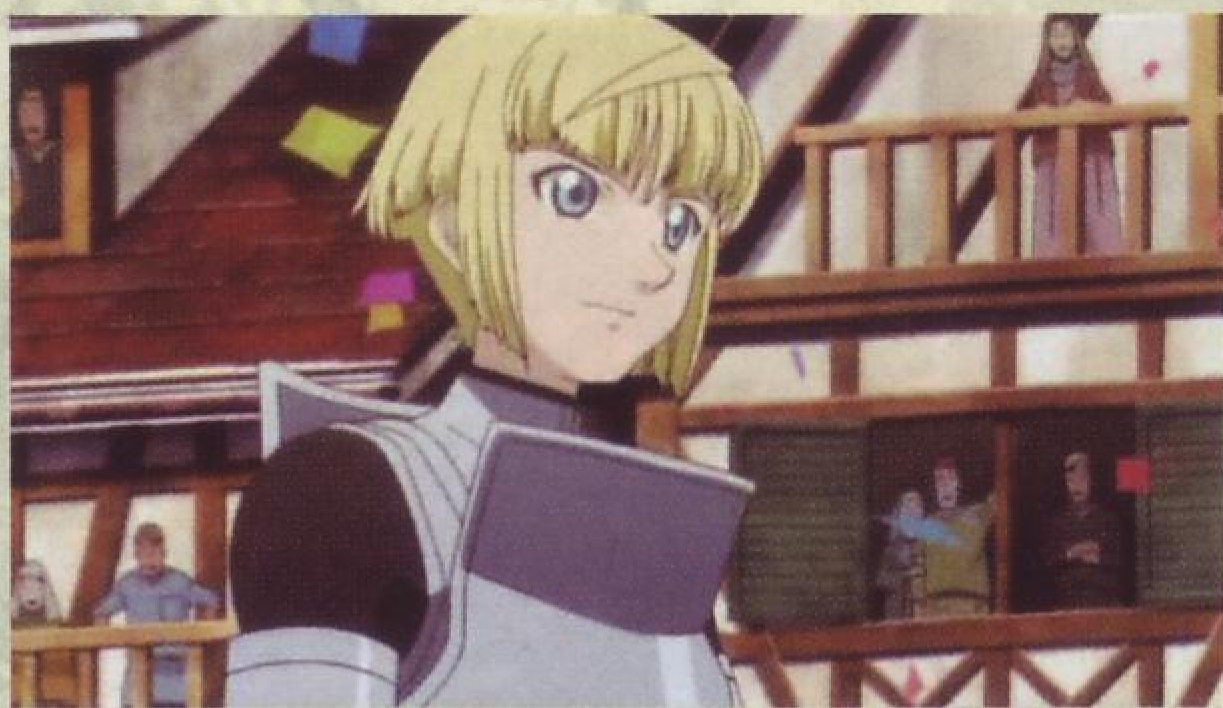

■《百年战争》中的黑王子爱德华，人设不错，就是怎么看都不像英国人。

大败……胜负的此消彼长中，法国迎来了危急存亡之秋，这时号称得到神的指示来拯救法国的少女贞德出现了，法军在18岁的贞德的领导下开始了保卫祖国的圣战。但次年，贞德被英军俘虏，后以女巫罪处以火刑。这下激怒了法国全民族，在圣女贞德遗志的鼓舞下，法国取得了英法百年战争的胜利。

100多年法国领土上的作战虽然把法国打得满目疮痍，但最终的胜利还是让法国完成了其在欧洲大陆的统一，为其日后在欧洲大陆乃至全世界的殖民扩张打下基础；英国在百年战争后一无所获，还丧失了几乎在法国的所有领地，被迫放弃大陆制霸计划，转而向海上发展。战争初期，英国的长弓让法国的传统欧洲战术吃尽了苦头，使后期法国骑士的甲胄由锁甲进化为防护性更好的板甲；后期，火爆倔强的乡下丫头贞德更将火炮作为主要武器使用，直接影响到法军一直延续到拿破仑时代的火炮情节，也影响了欧洲对于火枪火炮的重视。

战争对于游戏是个非常好的题材，何况百年战争，模拟游戏有《英法百年战争》；Koei在次世代家用机平台推出的《剑刃风暴 百年战争》则是操作集团作战的动作类游戏，战争第一阶段英军著名的指挥官黑太子爱德华、法兰西圣女贞德等都在游戏中登场。而将这场原本枯燥乏味的王国冲突变为一场热情激昂的卫国圣战的贞德，更是这个时代的热门人物，Level-5在PSP上便以《圣女贞德》为名制作了一款百年战争背景的战棋游戏，此外贞德也在《拿破仑》、“《帝国时代》系列”中登场。


▲《百年战争》中的贞德。


▶《圣女贞德》里的贞德。

欧洲中世纪的结束


■中世纪的重甲骑士装束之一。

英法百年战争结束后的1453年，君士坦丁堡被奥斯曼土耳其攻陷，东罗马灭亡，标志着欧洲中世纪的完结。欧洲的中世纪留下了古代欧洲很多标志性的时代符号，如领主、骑士、议会……而期间关于飞龙、精灵等传说，也经常在现代作品中，和这些欧洲中世纪的标志性符号一起构成了中世纪欧洲的作品，如“《指环王》系列”，以电影改编的游戏在各大游戏平台上都有推出，GBA、PSP、NDS三大掌机平台也一个不落，且都有不俗的表现。另一大赫赫有名的中世纪背景的游戏，就是《火焰之纹章》了，虽然《火焰之纹章》为架空世界观，但游戏中那些领主、王子、重甲骑士、圣骑士等中世纪欧洲标志性的符号，以及飞龙、飞龙骑士等标志性的中世纪传说，无不给人以深刻的印象。可以说，比起古希腊和古罗马，中世纪的欧洲给人的印象更加深刻。



▶颇有中世界风格的《火焰之纹章》。

大航海时代

君士坦丁堡被奥斯曼土耳其攻陷后，欧洲人无法再通过波斯湾前往印度及中国，也无法以此来获得需求量巨大的香料。而在与东方人的交易中，欧洲人由于几乎是单方面的买方市场，使得大量金银流出，导致欧洲人对于金银的需求也很强烈。于是欧洲人把目光投向了东方——因为13世纪末马可波罗在他的游记中记载的中国乃至整个亚洲，都是一个遍地黄金、盛产香料的地方。不过马可·波罗前往中国时所途经的波斯湾对于如今的欧洲人已经走不通了，因此新航路的开辟迫在眉睫。加上科技进步带来的航海条件、知识普及带来的探索欲望等，轰轰烈烈的大航海时代开始了。大航海时代跨越了15～18世纪，欧洲各国的航海家们都陆续发现了各个的新大陆，并开始了殖民地扩张，航海以及相关技术也不断发展。葡萄牙、西班牙、荷兰、英国也在大航海时代逐渐强大，此消彼长的战争中，阿兹特克、印加等古文明帝国灭亡，英国最终成为了海上霸主。大航海时代标志人类历史进入了一个新的开端，事实上从1405年开始，明朝的航海家郑和便奉明成祖之命七下西洋，不过中国的王朝历来不讲究殖民征服，更看重的那些国家对天朝上国的认可和称臣纳贡，因此比起欧洲一个时代的开端，中国的郑和下西洋主要意义还是体现在地理发现本身的层面上。



▲“《灵魂能力》系列”的大海贼塞万提斯。



▲移植到NDS上的《大航海时代4》。

关于这段长达3个世纪的地理大发现，相关的游戏最著名的无疑是《大航海时代》，该系列以大航海时代为背景，受到无数玩家的喜爱，游戏承袭了Koei制作SLG一贯的严谨风格，国家、城市、船、炮等设定都充分尊重了史实。家用机、PC上包括外传在内共推出5作，其中第4作除了PS版外，还在PSP、NDS上推出了移植版。

而大航海时代的另一大特色就是全世界都出现了各种不同方式的交流，这种交流体现在游戏中，便诞生了“《灵魂能力》系列”，在这个冷兵器3D格斗游戏中，来自世界各国的人们都出现在同一款游戏中，为传说中的“灵魂之剑”而战。

东方帝国的没落和西方列强的崛起

大清

明朝的同姓藩王被剥夺兵权后大肆圈地导致民不聊生，强大的王朝在内忧外患中风雨飘摇，最终被李自成攻破北京，崇祯皇帝自杀，明朝灭亡。镇守山海关的辽东总兵官吴三桂冲冠一怒为红颜，打开山海关放



▶王虎的辫子是留在头顶，不过这里很难看出来。



▲一看就想称呼其为黄飞鸿的李烈火，辫子的位置比王虎标准多了。

清兵入关，清朝建立，之后将张献忠以及南明小朝廷等大大小小的势力尽数消灭，完成了统一，并逐步开始了康乾盛世。不过在欧洲列强扩充殖民地的时代，清朝的闭关锁国最终付出了代价……

关于清朝时期，不光是国外游戏，就是国内到处挖历史的网游也鲜有提及，但也不是没有，比如韦小宝……而在街机、TV game领域，首先要说的就是《月华剑士2》的李烈火；还有就是“《侍魂》系列”里那位拿大刀、大柱子的壮汉王虎；以及来自于《天胡牌娘》的主角铃・铃铃，奉老太后旨意去调查杀生石。四人的长幼先后是韦小宝（康熙初）、王虎（乾隆末）、李烈火（咸丰、同治）、铃・铃铃（晚清慈禧太后当政）。


▲麻将高手兼大清顶级密探的铃・铃铃。

欧洲大革命

欧洲列强的崛起得益于文艺复兴带来的思想解放和大航海时代的殖民地扩张、商业贸易快速发展，18世纪后期到19世纪的第一次工业革命更给高速发展的近代欧洲加了油，英国率先完成了资产阶级改革成立了君主立宪制，法国也在一次又一次的震荡中终于完成了资产阶级的转型。

与英国相对温和的转型不同，法国的大革命进行得轰轰烈烈大起大落，期间法兰西第一帝国皇帝拿破仑・波拿巴无疑是这个时代最耀眼的人物，SEGA在PC上的即时战略游戏《拿破仑 全面战争》便以拿破仑为主角；而在早期的GBA上，任天堂也发售了一款以《拿破仑》为名的游戏，主题自然是拿破仑的征战，类型则为即时战略，这在当时的掌机上可是非常稀有的。除了拿破仑，很多老玩家们也很熟悉另一个大革命时期的法国人——来自于“《侍魂》系列”的夏洛特，由于感受到了异变而离开法国开始了讨魔之旅……虽然在国家动荡时候离开有点说不过去，但好歹邪魔真的存在而且给除掉了。


▲去遥远的日本寻找动乱根源的夏洛特。

总之，欧洲经过了大航海时代的洗礼、殖民地扩张以及工业革命，一举超越了传统上强大的亚洲，到1871年，大多数欧洲国家都成为了君主立宪制国家。大英帝国更成为世界上第一个全球性质的帝国。



▲GBA的即时战略游戏《拿破仑》。

美国的后来居上

在欧洲国家的殖民地中，虽然大都是有认命的，但也有奋起抗争的。1755年，美国大陆的波士顿人在美国莱克星顿打响了美国独立运动的第一枪，之后建立北美各殖民地联合武装力量，推举华盛顿为总司令。1776年7月4日，大陆会议通过了著名的《独立宣言》，美利坚合众国诞生。七年后美国取得了独立战争的胜利。这场胜利除了为美国的资本主义的发展扫除了障碍，也间接推动了18世纪的欧洲革命（法国大革命就源于镇压美国独立运动导致的经济破产）。美国人民的这段历史体现在游戏中的便是《独立战争》、《战役1776 美国革命》等PC游戏。讲述美洲殖民时代的《征服美洲》的12大势力中，同样有美国一席。

随着独立战争的胜利，英国禁止移民越过阿巴拉契亚山脉以西的公告令也被废除，从1820～1849年，美国开始了著名的西进运动，开拓和不屈的“西部精神”成为了一种精神力量，西进运动更给美国的艺术带来了本土题材，荒野高山、大篷车、牛仔、歹徒、土着、木屋酒吧、热情性感的酒吧女郎……这些西部风情浓郁的场景，无论在动画、电影、小说中都广为人们所熟悉，游戏中更有《西部牛仔》、《荒野大镖客》等诸多西部风格浓郁的作品。



▲西部风情十足的《西部牛仔》。

▲美国莱克星顿广场上的独立战争民兵塑像。

然而美国独立战争遗留的两大问题——土地问题和奴隶制，最终还是爆发出来，独立后的南北方向着两种不同的经济道路发展，1860年林肯在美国总统选举获胜引发南卡罗莱那州脱离联邦，进一步激化了南北矛盾，战争终于在1861年爆发，最终还是北方资产阶级战胜了南方的庄园奴隶主们，北方政权的胜利农奴制度，为美国的发展铺平了道路。而南北战争背景的游戏相对较少，如《内战》、“《南北战争》系列”，以及《美国内战 盖茨堡》等都是PC平台的作品。



▲《侍魂》中身材巨大的美国忍者地震的主场地是美国西部的德克萨斯州。

幕府的完结


■曾经领导天草、岛原起义的天草四郎时贞。

南北战争让美国彻底实现了统一，丰富的资源和劳力都为美国的发展提供了条件。在欧洲诸国彼此间不断的相互杀伐中，美国已经崛起为了近代列强之一，并同样走上了殖民扩张的道路。1853年由马休·佩里率领的船队叩开了江户时代末期闭关锁国的日本，让日本见识到了西方国家的强大，成为导致明治维新的重要原因之一，黑船事件也被日本人作为一个放眼看世界的标志事件。

其实德川幕府一开始实行的是不完全锁国政策，但后来担心危及日本传统的统

治，便也于1612年开始包括颁布禁教令在内的一系列锁国政策，基督徒徒也在当时的日本成为压迫对象。1637年10月，不堪于沉重赋税的岛原农民起义，天草的农民和基督徒也开始行动。义军、教徒合二为一，推举少年益田时贞（即天草四郎）为首领，最终三万余教徒遭到幕府镇压，首领益田时贞被烧死。起义失败更加深了日本的闭关锁国。不过大概没有人会想到，天草、岛原起义的失败，却在300多年后成就了游戏史上的一大名作——“《侍魂》系列”。“《侍魂》系列”讲述的是天草岛原起义后150年的故事，被烧死的天草四郎时贞怀着极重的怨念，在魔界修炼了150年后，最终借着一个叫服部真藏的少年身体复活，但是服部真藏的父亲是世代辅佐德川家的伊贺忍军的头领级忍者服部半藏……除了服部半藏的国恨家仇，还有为了各种目的来打倒天草四郎的狠家伙们，如柳生十兵卫、不知火幻庵、霸王丸等等——真的是树大招风。



▲送对手下地狱的天草超必杀——凶冥十杀阵。

在西方大发展的时代搞闭关锁国，日本也付出了和清朝一样的代价——被西方列强用坚船利炮轰开国门，被迫签订各种条约；而江户幕府的末期，天灾和幕府的腐败也使



▲写实风格的PSP游戏《风云新撰组 幕末传》。



▲《历史群像 幕末王》可以看作是一款普及历史知识的软件。

▲《维新之岚 疾风龙马传》的推出应该和大河剧《龙马传》的热播有关。



▲《月华剑士2》之鹫冢庆一郎，和真田小次郎都同属于新撰组。

很多中下级武士和民众对幕府不满。内忧外患中的日本认识到，推翻幕府统治，向西方强国学习，才是强国之路。于是一场轰轰烈烈的倒幕运动开始了。1868年1月3日，代表资产阶级和新兴地主阶级利益的倒幕派，在维新三杰——大久保利通、西乡隆盛和木户孝允的领导下，成功发动政变，迫使德川幕府第15代将军德川庆喜交出政权，并由新即位的明治天皇颁布“王政复古”诏书，这就日本历史上的“明治维新”。之后日本从政治、经济、文教、外交等方面进行了一系列重大的改革，使日本国力逐渐强大，成为帝国列强之一。

幕末时期虽然不如战国时代来得精彩，但却也是艺术作品中登场的常客。像《新撰组》、《幕末浪漫 月华的剑士》、《幕末维新传》、《历史群像 幕末王》、《风云新撰组 幕末传》、《维新之岚 疾风龙马传》等都是幕末时代为背景的游戏作品。

两次世界大战

老牌列强早早占据了殖民地，新崛起的列强如何甘心于是矛盾也不断加深，最终以萨拉热窝事件为由爆发了全世界性质的大战——第一次世界大战，由于美国的参战，最终以协约国战胜同盟国而告终。

一战后的《凡尔赛合约》对德国进行了惩罚和限制，让战败后再度崛起的纳粹德国非常不满；意大利在一战中虽然倒戈轴心国，但糟糕的作战使其未能得到英法所许诺的领土，因而耿耿于怀；日本在入侵中国等亚洲国家时遭到美英等西方国家的经济封锁，使日本对美国的怀恨在心……就这样各种矛盾又积蓄起来。以德国闪电入侵波兰为标志，第二次世界大战全面爆发，北非、西欧、东欧、亚洲、太平洋等各处战场都展开了同盟国对法西斯国家的激战，最终法西斯国家被反法西斯同盟击败……

两次世界大战、尤其是第二次世界大战，让全世界都认识到了科技发展给人类社会进步带来进步的同时，也使战争的破坏性



▲iPhone版《1942》。



▲NDS版《兄弟连》。



▲一战老照片中的早期坦克。

更大。一战中由于机枪等自动火力的出现，使得冲锋的代价相当大，于是交战方基本上都是挖战壕对射，即使后来出现了坦克飞机，也改变不了一战打闷仗的局面，因此一战题材的游戏非常少，战略游戏《战场风云 第一次世界大战》、模拟飞行《战争之翼》、模拟潜艇游戏《1914 复仇炮火》等



▲PSP版《使命召唤》。

都是PC上的作品。而相比于一战，二战题材的游戏简直是多如牛毛，早期的《1942》、《零式战斗机》，如今的《使命召唤》、《荣誉勋章》、《兄弟连》、《潜龙谍影3》、《太平洋风暴》……几乎涵盖了现代军事题材游戏类型的各个方面，很多系列不仅出在现役的PSP、NDS上，甚至GBA上也能见到它们。



▶GBA版《荣誉勋章》。

到此为止，这篇由游戏串烧起的历史也就结束了，写到这里发现，比起家用机、掌机平台，PC上的即时战略游戏几乎是囊括了整个欧洲的历史，不过素质也是参差不齐。而掌机平台上也不少，越来越多的还和家用机版同时推出甚至推出专门的版本，这当然也得益于一代又一代机能的进化。在完成这篇专题企划时，笔者也犹如完成了一次时空上的穿梭，人类历史上一直是战争不断，这些战争无疑都是做游戏、拍电影、写小说的最好题材。然而玩家们能在游戏中舒适刺激地感受人类历史上这一场场战争，却是来自于和平以及和平带来的科技的高速发展，那么最后，就祈祷让和平继续下去、让玩家们都能在和平中对着屏幕享受游戏中的战争，就可以了。

文 胧月 美编 咕噜

LAST RANKER

PLAYSTATION PORTABLE

攻略透解 GUIDE THROUGH

POCKET HALO 光环视频收录

推荐度 A

最后的战士			
ラストランカー			
Capcom	RPG	2010年7月15日	日版
1人	5990日元	无对应周边	

本作中的世界崇尚力量至上，最高统治机构巴扎尔塔的核心为"七骑士"。君临世界的七骑士是最强的斗士，不过不同于普通战士，七骑士之间的排名是由抽签决定的。从排名第八的开始一直到末尾的95000位战士都日夜艰苦修练，所有的战士都可以互相挑战，一旦打败对手就能夺取他的排名（对方排名比自己高时）。因此游戏的流程看起来非常简单，主人公吉格从加入战候机构开始便不断提升着自己的排名，直到排名第一时获得"最后的战士"（Last Ranker）称号。玩家自始至终只能操作吉格一个人战斗。

系统指南

战斗解说

战斗画面

①排名：左上角的数字为吉格当前排名，只要打倒排名比自己高的对手，就能夺取对方的排名。另外在完成某些任务时，排名也能够提高。

②HP槽：紧挨着排名数字的橙色槽为吉格的HP槽，降到0时战斗失败。不过本作的系统非常贴心，就算在战斗中死亡也可以直接选择"リトライ"重新挑战。

③SP：血槽右端下方的若干四边形是SP，表示吉格的行动能力。吉格的普通攻击、重攻击、副武器、使用R技能都要不同程度地消耗SP。在SP未达到满值时，会随着时间的经过慢慢回复，受到敌人攻击时SP回复速度变快。需要注意以下几点：1.按住X键时，SP停止回复；2.按住X键并防御敌人的一次进攻，SP消耗1格；3.切换战斗风格不消耗SP；4.把敌人打成BREAK状态，吉格的SP会回复满。

④敌我双方的BREAK槽：敌我在承受攻击时不仅会减少HP值，该BREAK槽也会有一定程度的损耗。笼手风格的副武器攻击以及部分R技能能对BREAK造成可观的伤害。当一方的BREAK槽被削减到0时，会进入BREAK状态（体势崩坏），此时不仅无法行动、任凭对手鱼肉，防御力也会大大降低。游戏后期的BOSS，尤其是七骑士的攻击力非常高，一旦吉格被打成BREAK状态，基本有被秒杀的危险，因此快速连按×键脱离该状态是必须要知道的技巧。





按键说明

□ 普通攻击

消耗SP：2

吉格右手装备的片手剑是最基本的攻击武器，每次消耗2点SP，很容易就能形成3连击。

△ 重攻击

消耗SP：5

一次消耗5点SP的高威力攻击，能与普通攻击形成连击。在通关后，吉格的SP最大值上升到10，最多可使出□、○、△或△、△的高威力连击。

× 防御

消耗SP：1（成功时）

按×后角色会进入防御态势，此时不消耗SP，但SP也无法回复。成功防御敌人一次攻击后消耗1格，如果敌人的攻击分为多个阶段，那么会按照防御的次数扣去对应的SP值。

○ 副武器

消耗SP：3

根据玩家不同的战斗风格，副武器分为短剑（ATTACK风格）、笼手（BREAK风格）、铳（SHOOT风格）和盾牌（GUARD风格）四种，短剑和笼手的攻击能与□和△形成连击。

L 切换战斗风格

不消耗SP

整个流程中玩家最多可使用四种战斗风格，但每次战斗中只能在两种之间切换，玩家要事先在菜单中的STYLE中设置。设定的主战斗风格（ACTIVE STYLE）为进入战斗时的默认风格，而在战斗中按下L键就能切换至副战斗风格（SUB STYLE）。

R 打开R技能列表

消耗SP：3（使用R技能时）

在林林总总的技能中，有一类被称为"R技能"。R技能需要事先在技能网中设置，每个战斗风格各可设置四个R技能，分别对应PSP的四个功能键。当玩家想使用R技能时，需按住R键后按下对应的×○□△即可，每次消耗3点SP。

奥义

吉格在流程中的固定阶段会学会奥义，奥义是特殊的R技能，战斗中按住R键后再按L键发动。它威力巨大，但使用一次的代价也是惊人的——使用过奥义后，其他所有的R技能使用次数都变为0，必须到宿舍、旅店或蓝色记录点才能恢复。所以不到万不得已或除非敌人非常弱，不要轻易在战斗初始就使用它。

战斗心得

1.不要过度防御

前文说过，每防御一次需消耗1格SP，当杂兵数量过多或对手是射击、双剑系时，如果一一防御他们的所有攻击，吉格的行动力几乎无法得到恢复。在这种情况下，对方的攻击力往往不会太高，所以宁可稍微多受些伤害，也要尽快解决战斗。

2.不要等SP完全回复

有些玩家会等着SP恢复到最大值时才展开行动，这种战斗习惯会在后期带来不利影响。后期敌人的一击往往威力巨大，最好尽快将其解决，有时也要及时使用HP回复技能，所以一旦积累到下一步行动所要消耗的必要SP时，就立即下达命令吧！不过当玩家想打连击时，还是等SP较多时行动会比较划算。

3.不要过度BREAK对手

请注意看BREAK槽中的菱形符号，当BREAK槽被削减至该符号标定的位置以下时，BREAK槽就会徐徐回复。随着被BREAK次数的增多，自动回复量也会逐步增加，即更难BREAK对手。如果太过专注于BREAK攻击，那么战斗就会向着长期化的方向发展。所以要把握好每次BREAK机会，尽可能地输出最大攻击。

4.连击的组合方式

□、△、○这三个按键对应的攻击能互相形成连击，连击次数最多不得超过3。攻击的威力会随着连击数的提升而增加，攻击力越高的招式增加的量也越大。试举“□、△”和“△、□”这两种连击，虽然消耗的SP值同为7，但前者的威力比后者大，因为△键对应的重攻击加成值更大。

5.为不同的战斗风格量身设置技能

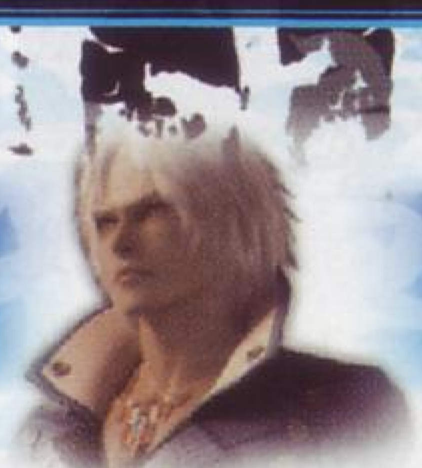
吉格获得的所有R技能并非无限制装备的，某些R技能有其对应的特定风格，如“伏虎掌”（仅限BREAK风格）。所以当学会了新的R技能却找不到的时候，不妨在菜单SKILLS的界面下按L、R键切换战斗风格，必定可以找到。角色的技能网（スキルネスト）格子数随着等级的提升而增加，最大值为25个。配合不同的战斗风格，玩家也要装上适合的技能。如侧重防御的GUARD风格，装备上“DEF+X”系的辅助技能更能发挥风格的长处。



流程攻略

LAST RANKER

序章



カンタレラ

某夜，主人公吉格准备脱离自己的村庄，远离每天遵循传统的仪式生活，让自己的生活更有意义。从幼年开始就一直是自己死党的法兹却不允许他做出这种离经叛道的行为，两人展开一番较量后，最终由志在四方的吉格获胜，就此开始了自己在战候机构巴扎尔塔的冒险生活。

ト-ロ荒地～ガンドア

第一次来到野外，可熟悉一下地形。中途需要固定打倒一只兔子杂兵，然后捡到“短剑【ユーズド】”后可以使用双剑的ATTACK风格。在三叉道时，东出口通往沙漠，暂时不要去，从北出口穿过荒野，一直到达城市ガンドア。

ガンドア

来到城市后，得知要想加入战侯机构必须有现役战士推荐。在打败万年吊车尾ポッド（博德）后获得加入的权利。接下来经过商业区中间的道路到达出张所，发生和レン（莲）一起宣誓加入组织的剧情。完毕后获得“トラベルマップ”，今后就可以利用SELECT键快速跳跃地图了。

返回战士们的居住区（ランカー居住区），在宿舍A的柜台处获得吉格房间的钥匙和战士排位手册，来到房间里发生剧情。之后走出宿舍，就可以使用修练板了。几乎所有的剧情推进都要借助完成该板上记述的任务才行。离开修练板获得“修练手帐”，前往出张所，与门前的ロアー官吏对话，领取“讨伐修练【低位1】”，前往トーロ荒地。

トーロ荒地

到达荒地的“风が抜ける道”时，战士ビンザー（宾萨）会要求玩家协力，不管选择协力与否都不影响之后的流程。在应付大暴牛和宾萨和二连战时，注意牛的攻击力非常高，需看准时间防御。使用大锤的宾萨攻击力不错，但由于动作迟缓，防御起来并不算困难，战胜后排名提升至94738位。



ガンドア/バザルタ出张所前

返回城市的出张所，向出张所门前的官吏报告任务，排位提升至94438。随后在往回走时会遭遇トレンス（特伦斯）发生排位战。特伦斯会用技能提升防御力，重攻击能够对他造成可观的伤害，战胜后排位提升到93725。回宿舍休息一下，出门发生剧情，前往リブラ森林。

リブラ森林

在出口处与守卫ソシオ（索西奥）对话，目前还无法打倒他，要先回城市与特伦斯对话，获得“古式ノ笼手”，今后就能使用BREAK风格作战了。再次返回森林挑战索西奥，切换至BREAK模式，将其破防之后使用パワーエッジ攻击，反复两次便可获得胜利。从森林出来发生剧情，强制返回宿舍。



ガンドア

在居住区被タイロン（泰隆）家的不良少年リド（里德）纠缠一番，玩家可选择是否与之战斗。如果选择战斗，把里德的HP打倒一半就强制结束，且无法夺取对方排名，怕麻烦的玩家可跳过。前往斗技场，与前台小姐对话接受“斗技场の害兽驱除”任务，到斗技场消灭三只兔子，随后打倒战士ホフマン（霍夫曼），发生任务“森のイビノス驱除【重大】”。与ヒヴォット（希伯特）官吏对话领取任务，获得前往マイヤールの森的通行证。

リブラ森林～マイヤールの森

要进入マイヤールの森需首先穿越リブラ森林，森林里要跟战士ギル（基尔）进行一场排位战，他的伏虎掌BREAK值很高，一旦被崩防就迅速按×键恢复。基尔自身的攻击力并不可怕，不用担心。进入

マイヤールの森的深处与イビノス战斗，本战由莲独立打完，由于吉格没有参与战斗，所以这次的讨伐任务强制判为失败。

前往森林中的迷いの小路，与排位87054的リオネル（利欧奈尔）战斗。敌人的攻击力很高，我方最好装备技能ディフェンス提升自己的防御力。不久前获得伏虎掌配合○键攻击将其BREAK后发动パワーエッジ解决战斗，返回城市ガンドア。

第二章



ガンドア～トーロ荒地～ガンドア

与官吏ウェルマー（威尔玛）对话，领取任务“タリー石を探せ”，前往トーロ荒地。一直走到“沙漠への道”，调查仙人柱获得“タリー石”，回到城市向威尔玛报告。接着要去商业区向武器店的老板シャルネ（夏尔那）挑战（需要将讨伐人数提升到10，如果人数不足可挑战居住区的宿舍Aプリシラ、商业区的ヤヨイ、トーロ荒地ヨア），战斗时ディフェンス的防御提升效果尽量保持不要中断，夏尔那的“アーチブレカー”威力很强，一看他开始咏唱就要用パワーエッジ打断。战胜后前往居住区，与マキス（玛奇斯）对话领取任务“甘梅草を探せ”，从斗技场区域的右侧关口到达ベリエ街道。



ベリエ街道

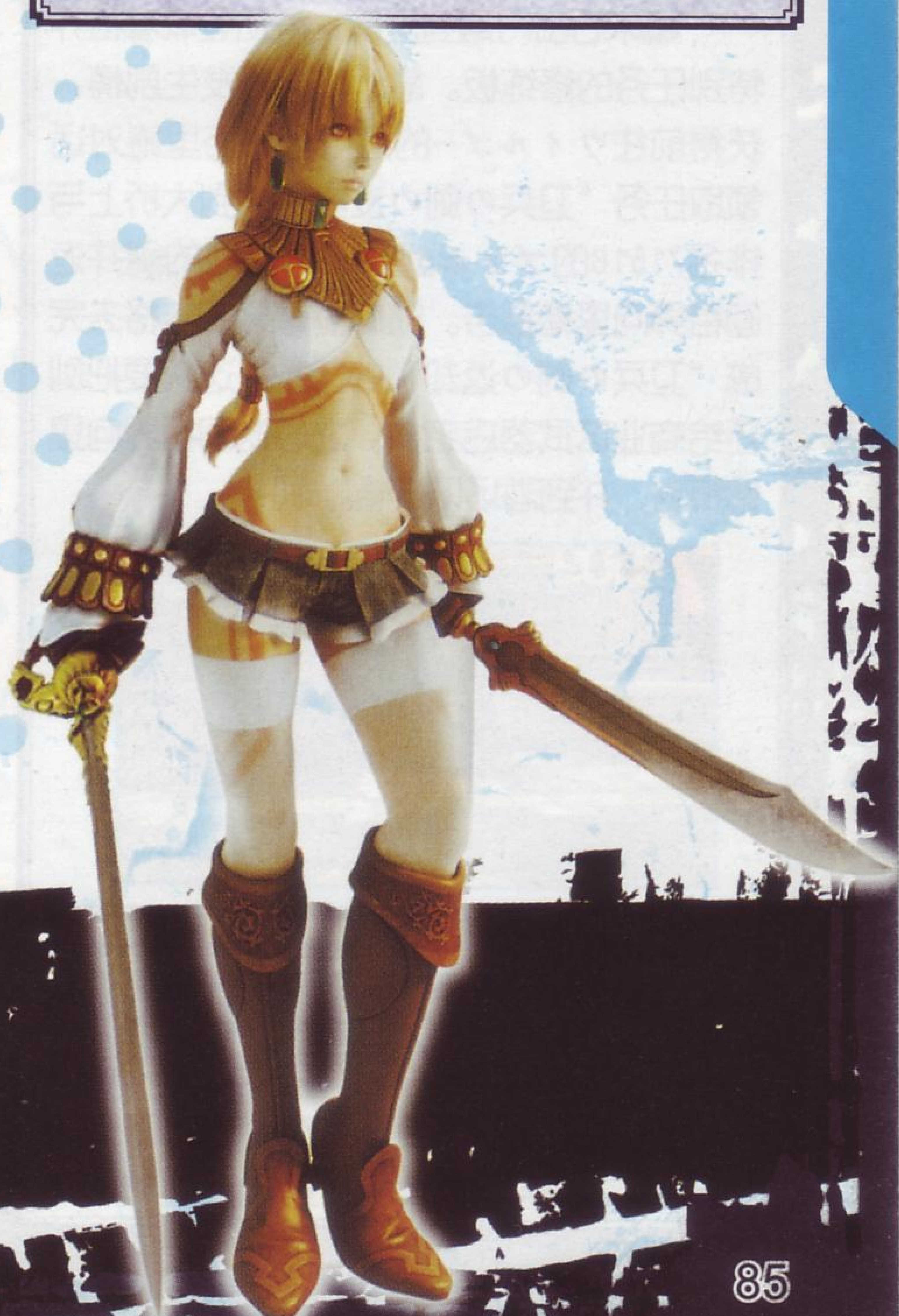
到达街道的庄严空间，跨越石台到达对岸，刚想采摘甘梅草，七骑士排名第五的ノーマ（诺玛）出现。这场战斗是必败的，不用浪费时间挣扎。

ガンドア/ランカー居住区～マイヤールの森

在居住区向威尔玛报告任务，获得B宿舍的单间宿舍。下面要先在“讨伐修练【紧急】”任务后打败排名76081的ベイガー（贝嘉），报告任务把吉格的排位提升到76000以内，才能领取“讨伐修练【低位2】”。到达マイヤールの森。该任务要求玩家消灭地图上的所有イビノス（可见敌人，晶体状），没有BOSS战。

ガンドア～ドネイ回廊

领取任务“回廊のイビノス驱除【重大】”，出城经由リプラ森林到达ドネイ回廊。在回廊的入口处与排名73682的グルトン（格尔顿）战斗，他的毒弹会导致吉格中毒，其他的攻击手段完全没有威胁。由于打败他以后能找到全回复的记录点，所以不必刻意节省R技能。接下来要打BOSS战，queny的毒和麻痹攻击颇具威胁，当吉格HP降到一半左右时就得注意回复了。打败它以后会发生主人公等人被包围的剧情，排名第八的泰隆将大家救出危难。



第三章



ガンドア/租界

玛奇斯献策，建议吉格加入颇具势力的泰隆一家，于是吉格暂时在泰隆拥有的租界定居。出门后里德再次找茬，这回他安排了三个对手，分别是排名78686的バス（巴斯）、73692的ピンス（品斯）和71659的グレコ（格雷克）。巴斯会在提升自己的攻击力后使用パワーエッジ，不过伤害值并不高，由于是三连战，建议玩家本战里稍微节省一下R技能；品斯以投掷炸弹为主要攻击手段，攻击频率很快，如果全部防御的话就几乎没有SP行动了，推荐用ディフェンド减轻受到的伤害，技能“デッドボム”威力很高，注意防御；相比之下，格雷克的攻击倒没有多少威胁，威力比较低，普通的消耗战就能击倒他。

打败以上三人后要跟泰隆对决，凭吉格现在的力量当然无法与之抗衡，在打掉他一定量HP后，被泰隆发动奥义击败，习得奥义“スターボマー”。

起床后出门遇到里德，得知登载着租界特别任务的修练板。靠近修练板发生剧情，获得前往ウィルゴー的通行证。与里德对话领取任务“卫兵の剑の没收”，到大桥上与排名71516的プロポ战斗，夺走他的剑并返回租界向里德报告。随即里德又要吉格去完成“卫兵の剑の返却”的任务，这次要把剑还给商业区武器店老板。之后返回租界向里德报告，并到酒场见泰隆。



ガンドア/出张所

到出张所，进门后向左手边的官吏领取任务“河畔の生态系调查”，要求前往ベリエ街道讨伐两头アイロナイト红种。前往ベリエ街道遇敌，讨伐掉两只红色石龟即可完成任务，回去交任务吧。走出出张所发生剧情，任务“矿物资源の收集【紧急】”出现。返回出张所，与道路左边的官吏对话，领取任务，自动到达ドネイ回廊。矿物ヘレライト位于右侧的矿坑地形里，不要在大厅和走廊作无谓的逗留。收集完矿物后操作角色走出ドネイ回廊，在门前有一场BOSS战，用必杀技迅速将其解决，回到出张所汇报任务。

ガンドア/租界

前往租界的任务告示板，看到オロウ贴出的任务后到酒场接任务“黑い积荷の回收”。经由トーロ荒地到达沙漠地带的沙尘暴区域，回收地面四个发光的道具后返回租界酒场。（在沙尘暴区域中迷路的话，只要找到两株并排着的开花仙人柱就是出口。）向委托人报告任务后吉格的排名提升到62352，可以去宿屋挑战任务“讨伐修练【低位3】”了。



ガンドア/商业区

到商业区的宿屋跟老板娘对话，选择“宿泊”后发生剧情，排名65268的ケリー（凯莉）向吉格发起挑战。本战吉格的SP强制将为3格，不过凯莉的攻击力低得几乎可以忽略，所以单按○键攻击即可获胜。接着要应对ケリー的同伴、排名62953的タルナーダ（达尔娜妲）。她依然不算很强，不过必杀技的伤害要高一些，玩家可以在她启动必杀技的瞬间放パワーエッジ打断，接着用○键攻击即可取胜。战胜后到出张所汇报任务，排名提升到59852。



第四章

カンタレラ

休息一晚后走出宿舍，被リド告知泰隆在酒馆的二楼等他。泰隆告知吉格，战候机构将他故乡的坎塔雷拉人视为反对派，并已经秘密派人去剿灭。等吉格赶到现场时，坎塔雷拉已经变成了一堆破败的废墟，只有莲与她的若干随从在打理着善后工作。莲告诉吉格，这里的人们已经被杀害殆尽，村长的儿子法兹和女儿ミシー（米希）似乎侥幸逃离。

ガンドア/租界

决意舍弃过去、只一心追求强大的吉格没有歇斯底里，只是返回租界向泰隆报告。（返回时自动发生剧情并获得ショット&ファイア，习得射击系的SHOOT风格。）报告完毕后回宿舍休息一下，接着就能在租界的修练板看到四个新任务。将排名提升到55000以上，到出张所领取“讨伐修练【低位4】”。

リブラ森林

前往リブラ森林的支部附近，遭遇ルシオ（卢西奥）。开始以双剑风格将其HP削减到一半左右，卢西奥会给自己加防并采取防御行动，吉格的普通攻击已经收效甚微，切换到笼手风格，利用BREAK给他带来大伤害吧。随后继续前进，打败植物BOSS，只需注意它的毒液。

ガンドア

返回城市报告任务，排名提升到50000位以内，与车站的工作人员对话获得“ケーブルカー许可证”，便能通过出张所的列车前往上区了。

ガンドア/上区：喷水广场前

与道路左侧民家中的イサベラ（伊莎贝拉）战斗，这是个外强中干的家伙，一边防御一边削减其HP即可。打败他后出门发生剧情，前往斗技场前接下任务“新人ランカー袭击事件”，场景自动跳转到荒地，打完排位战后吉格的排名上升到29984。

ガンドア/租界

与酒场二楼的泰隆对话，得知机构命令莲带领部队去カドモール水源讨伐叛党。

ウィルゴ-沙漠～カドモール水源

经过ウィルゴー沙漠到达カドモール水源，沙漠里会再跟特伦斯打一场固定战斗，实力相差悬殊，这里就不介绍打法了。战胜特伦斯后获得盾牌ウッドシールド，习得GUARD风格。水源的路比较长，如果怕麻烦就使用消臭剂驱逐杂兵。在最深处与イゴリダ（伊格莉妲）战斗，该战分成两个阶段，前半段只要简单地采用BREAK猛攻，就能很快过渡到后半阶段。后半阶段，伊格莉妲会频繁使用附带麻痹和中毒的技能，并且会使用反击技能，所以最好装备R技能ハガネソウル，保证自己的每次行动不会被打断。打败他后发生剧情，谜之骑士出现将伊格莉妲带走。



ガンドア

讨伐任务失败后向泰隆汇报任务，休息一晚追加“新商品开发の手伝い”和“回览板配达人”两个任务。分别前往机构在トーロ和水源的两个支部，自动发生剧情，与排名22615的ビャッケ(比亚克)作战。他的武器是笼手，攻击力并不高，可以不用刻意防御他的攻击。取胜后返回リブラ支部，排名提升3000位。返回住处，玛奇斯告诉吉格上区有新装备卖，可前去更新一下武器防具。前往战士居住区，与排名24522的贝嘉战斗，使用笼手的他破防值较高，依然不需要防御他的攻击。惟一要注意其“泥受け”技能，一旦发动就切换回射击模式作战或在HP较高的情况下攻击。将其HP削减到0时会强制发生QTE，按下○键即可，战斗胜利习得百陀虎掌。

与居住区的官吏对话，到出张所进门右手边领取新任务“新人官吏を捕获せよ”。（路过商业区时与排名19349的ゲーニー强制战斗。）该任务要求排名在15000以内才能参加，可前往上区的道具店挑战排名14375的パルピェーダ（挑战条件是击倒人数超过42名）。她的攻击力和破防值都比较高，并且HP降到一定程度后会必杀技连发，注意用瞬发的“パワーエッジ”等R技能及时打断。当吉格快要被破防时，务必让HP保持在1000以上，否则会被秒杀。

成功领取任务后先与出张所右侧铁道边的官吏对话，接着前往下区商业区的商店。与商店里的防具老板对话，前往ベリェ街道的支部，与站台前的官吏对话完毕后任务完成，排名上升到12375位。

返回租界的修练板，这里新贴出的告示称，只要能经受住七骑士之一的战极的一击，就能获得特别晋升，享有七骑士的资格。虽然吉格目前的能力尚且不足，但智囊玛奇斯认为这是个好机会，他劝说目前排名第八的泰隆应募该项挑战，只要泰隆能荣升七骑士，那么作为他的手下，吉格的地位也能得到提高。



第五章

カルキノス荒地

进入出张所，与走廊中部的右侧官员队员，获得铁道乘车许可证，乘车进入カルキノス荒地。荒地有三场排位战要打，分别是8993的ナージャ（那加）、9245的スカリー（斯卡利）和13537的アヴァール（阿巴尔），后两者位于遗迹中，攻击力都很低，只要有R技能チャクリング护身，基本上只要一直按攻击键便可获胜。8993的那加在HP降到一定程度会使用沙尘技能，这时我方无法攻击，且看不清她的行动，保险起见就防守到沙尘失效为止。



ラ・キット遗迹

走到遗迹的最深处先跟泰隆对决，竞争参与七骑士试炼的资格。以吉格当前的实力自然是无法胜过泰隆的，接下来就由泰隆与七骑士第六位的センゴク（战极）对决。本战玩家无法参与，观看完毕后泰隆获得加冕资格，不过随后出现的女性反对派分子イゴリダ（伊格莉妲）令情况发生重大变化——不仅泰隆追随她的脚步消失在远处，连吉格一直以来的军师玛奇斯也相继离去。



ガンドア/租界

回到租界，“泰隆叛乱”的消息在这里已经闹得沸沸扬扬。出门往上走一段路发生剧情，七骑士排名第二的尤利要求惩戒叛徒，并请出吉格的旧友法兹与之对决。法兹的攻击力和破防能力都很高，建议吉格装备盾和笼手两种战斗风格，当BREAK槽降到临界值时使用クールダウン回复，两次使用机会完毕后就要注意保持HP在1000以上了。

在尤利的挑唆下，法兹认定是吉格出卖了坎塔雷拉并欲置吉格于死地。尤利假惺惺地劝阻了法兹，下令没收泰隆家的所有权限，并要求家臣立刻从租界撤走。现在，吉格面临着背叛故乡、背叛机构乃至背叛泰隆的三方面怀疑，打败リド后，吉格继续自己的修行。



ガンドア～ドネイ回廊～ガンドア

走到商业区发生剧情，博德见到无家可归的吉格，表示可以让他搬回宿舍A栋的201号居住。休息一天后走出宿舍，官员ウェルマー被怀疑私通叛党，即将被法兹处刑，吉格上前制止。之后前往大桥与博德对话，便可到居住区的修练板领受新任务了。

任务“讨伐修炼【中位1】”需要打倒总计50名以上战士才能领取，数量不够的话可挑战居住区宿舍B内排名6256的モモ、上区左侧民居里排名5820的ラクスリア。注意后者是魔法单位，反击技威力巨大，我方要提升自己的防御力并注意回复HP。

讨伐人数达到50后领取“讨伐修炼【中位1】”，前往ドネイ回廊打倒地图上的4个可见敌人，返回城市向出张所官员报告，排名上升到4519。走出出张所，向门前的女性战士アンナ（安娜）领取任务“异乡からきた寻ね人”。接着要进行一场强制的排位战，安娜的HP不多，不过麻烦的是会自动回血技能，这要求玩家速战速决，BREAK对方以后用威力强大的必杀技迅速解决掉她。



第六章

ガンドア～ドネイ回廊～ガンドア

前往斗技场，向门前的女性战士レイネ（蕾奈）领取任务“苍の指环を求めて”。该任务要先前往カルキノス荒地右侧的无数の纵穴，调查地面的发光点找到“ヴィジルの指环”。返回蕾奈处，报告后申请排位战。蕾奈的攻击力很高，尤其是BREAK我方后的连续攻击能打掉将近1000的HP，有一定的威胁，打赢她以后就可以到ドネイ回廊挑战排名965的シン（辛）了。辛和之前的安娜一样，会自动回血技能，且每次回复225，不过由于持续时间不如安娜长，所以反而相对好打。辛的必杀技“力王剑·二式”无法防御，一次威力大约550左右，注意用瞬发的必杀技打断他的咏唱。

ガンドア～レオン峡谷

返回城市发生剧情，与居住区上方的官员ウェルマー对话，获得峡谷方面乘车许可证。来到出张所右侧的乘车处，前往レオン峡谷。峡谷的敌人较强，而面对的排位战也较多，需多准备些回复道具。沿路遇到的メディア（梅迪亚，排名939）、レガロ（雷加洛，排名926）、エルクリア（艾尔克莉娅，排名819）、ツァーフリア（扎弗莉娅，排名769），是提升排名的好机会。在进入ソダ-回廊の道后会有排名9831的ガルガノ（加尔加诺）上前挑战，此人排位虽低，实力却不容小看。双枪的射速很快，不但能中止我方的非瞬发必杀技，每次我方在进攻时也会遭到阻击，累积下来的伤害不小。对付他不需要防御或BREAK，直接以双剑猛攻。他的HP被打到0时会施放奥义，我方要输入3次QTE，分别是“□×△”、“□×△”和“○”。战胜后前进发生剧情，进入ソダ-回廊。



ソダ-回廊

在ソダ-回廊需要跟七骑士排名第三的ロザ（罗莎）发生固定战，我方现在的实力虽然无法打败她，但可以借机熟悉一下她的战斗方式，为以后的正式对决作准备。战斗完结后经由罗莎身后的道路到达ニシュラ冰河。

ニシュラ冰河～いにしえの回廊

冰河的路是循环的，要在“挫折の寒道”左侧的小路上（有薄冰的路）前进，之后发生剧情。这里遭遇的敌人towelo攻击力很高，即使成功防御也要损失两三百的HP，注意回复。吉格惊讶地发现叛党分子伊格莉妲以及叛党的其他重要人物都藏身在此，这些人包括排名第一的哈斯、排名第八的泰隆、一直帮助自己的玛奇斯等。在坎塔雷拉人建设的秘密基地里，吉格得知不明生物体イビノス入侵世界的真相，战候机构也正是为了抵抗这种周期性灾难而设立的。而现在以尤利为中心的七骑士却对私利的欲望超越了对世界的责任感，为了让机构恢复它的本来面貌，叛党才由此产生。至于哈斯，他纯粹是为了满足自己的战斗欲望才加入。

いにしえの回廊～ガンドア

发生怪物入侵事件后，从基地向外走，打败四批怪物，剧情自动回到宿舍，休息一晚在宿舍门前遇到博德，他告知吉格，法兹在尤利手下做事，尤利一向心狠手辣，希望吉格能让法兹迷途知返。来到商业区发生剧情，得知坎塔雷拉戒严的消息（暂时无法前往）。这时可到出张所领取“讨伐任务【中位2】”，前往ソダ-回廊。

TIPS 此时可领取支线任务“スキルチップ”，该任务需要在斗技场的商人处领取，接着到カルキノス荒地的强盾なる盆地打倒排名589的サーニャ（萨妮娅），能获得攻击并降低防御力的技能“アーマーキル”。报告任务时拒绝把该技能出售给委托人，就能永久拥有它。在今后的难点BOSS战中，它都能发挥出极其重要的作用，请务必获得！

ソダ-回廊

接触回廊里的所有晶体状可见敌人，将它们打败后完成任务。随后要跟排位698的メリッサ（梅莉莎）对决，她的ストームブレイド是连续攻击，不管是直接承受还是防御都会导致我方BREAK，可以使用瞬发必杀技或“土下座”等技能打断。BREAK她以后吉格使用“ネクストＸⅢ”接“ダブルエッジ”，可以很快将其打败。

ガンドア

返回城市向出张所的官吏报告，走出出张所与莲对话，得知斗技场正在进行特别大会，胜出者能特许获得前100位的排名。对斗技场的柜台小姐对话后进入上方的准备间，接下来的由于是三连战，玩家要计划好有限的技能使用次数。第一个贝迪注意她的按键封印攻击，第二个比亚克的破防值较高，第三个凯莉是以前交过手的宿屋盗贼，他们的攻击力都比较高，不过HP贫弱，BREAK以后的ダブルエッジ便可打掉大量HP甚至秒杀。战斗结束后吉格的排名上升到95，自动返回宿舍。

被莲叫出宿舍，前往能两人独处的地方，中间的两个选项都无所谓，第三次选项选择“上区：喷水广场前”即可。莲希望吉格能陪她去ベリエ街道完成任务，这样能获得见到诺玛的机会，当面质问诺玛利用年轻女性转生的事情。



ベリエ街道

在ベリエ街道左上岔路的区域会遇到法兹和他的同伴ボドヴィット（伯德维特，排名78），他的实力相当不济，只需注意按键封印和视野变黑的技能即可。打败伯德维特后与法兹交战，法兹的攻击力较高，战斗方式与前次几乎没有改变，使用“土下座”和BREAK攻击配合，将其打败。

カンタレラ

打败法兹后前往坎塔雷拉（カンタレラ），得知威尔玛被机构迫害致死的消息后，大家沉痛之后举行了誓师大会，发誓让机构回归它应有的样子。玛奇斯让吉格先回到机构中当内应，努力减轻尤利对他的怀疑，为今后的大计打下基础。



ガンドア～ト-ロ荒野

调查修练板后，前往上区的商店向高级商店オーナー领取任务“盗难品の行方は”，然后到出张所右侧的车站内调查时刻表。（左侧车站也有时刻表，但调查无效。）调查居住区露天的红色桌子，然后进入左上的医院，调查窗户边的花瓶。来到斗技场调查准备室内的杂志，前往租界2楼调查房间内的小熊玩具（ベア），发现纸条后前往カンタレラ，转身出门到ト-ロ荒野，与荒野该区排名47的マクシム（马克西姆）作战。马克西姆虽然攻击力还不错，但同样HP很少，破防后一次“ネクストＸⅢ→ダブルエッジ”就能将其击倒。打败他后获得失窃的盾，回城市交任务。

第七章



ガンドア~レゾナール海岸

来到居住区，得知莲带领若干战士前往了レゾナール海岸，而机构也派人去剿灭，不放心的吉格匆忙赶赴现场。从リブラ森林的机构支部可到达フィッシュ街道，沿着街道一直往地图左侧走便能到达海岸。注意街道的地图上徘徊着两个战士，分别是排名87的ラバディナ（拉瓦蒂娜）和排名158的ミント（敏特），被他们发现的话会切换至强制战斗。后者虽然排名较低，但反而更具威胁，大锤的攻击容易将吉格打成BREAK，要尽量速战速决。在打败这两个人后注意回复一下R技能的使用次数，接下来还要在海岸与排位43的ヴィクトル（维克特尔）强制战斗。他攻击很活跃，累积伤害不容小觑，注意回复HP。打败他以后一直沿着上方的路走到静寂と狂气の狭间，莲正为部下们的牺牲发狂，与法兹进行生死对决，接下来需要玩家从“レン、落ち着け”和“もうやめろ、ファズ”两项中选择，这两个选项会导致接下来的BOSS战发生变化。

1.选择“レン、落ち着け”时，与莲和法兹二连战。

◎莲：二刀流的莲攻击频率较快，且每次攻击两次，如果一一防御的话吉格的SP几乎无法回复，提升自己的防御力并借助回复技，与她进行换血战。后面的法兹很弱，不需要刻意节省R技能。打败她后需要输入QTE指令破解奥义，并习得双剑奥义“金色冠”。



◎法兹：比起莲要弱不少，BREAK两次就能将其解决。随后依然有奥义破解的QTE，成功后习得通用奥义“グランタスク”并获得ホロウハート剑。

2.选择“もうやめろ、ファズ”时，与法兹一人发生BOSS战。

◎法兹：实力比二连战的情况强出很多，不仅HP的量很大，当HP降到一半以下时会发动全能力UP+自动回复，比较难打。玩家最好配备了降防技能，如果没办法降防就拖延到法兹辅助效果结束后再发动总攻。和二连战时一样需要在最后输入QTE，成功后习得通用奥义“グランタスク”并获得ホロウハート剑。

BOSS战结束后往回走到かすかな光明处发生剧情，靠近莲与之对话，然后走到大家集合的地方再次发生剧情。下一个目的地是レオン峡谷，去上区更新一下装备、多准备些补给道具就可以出发了。

レオン峡谷

在峡谷发生加尔加诺出卖同伴的剧情，由于父亲被尤利挟持，加尔加诺被迫带领吉格等人走进尤利的埋伏圈。奸计得逞的尤利却无耻食言，将加尔加诺父子杀害。吉格这时领悟到法兹的情况也许和加尔加诺一样，并没有从内心变坏，一定是尤利挟持了米希，法兹投鼠忌器才一直在尤利手下做事。



ケイロニア高原

接下来就是与机构中的最高首脑七骑士直接对决的时刻了。在ケイロニア高原

的决意の高台，要面对七骑士排名第六的战极。战极的攻击力非常高，每刀都很痛，推荐玩家同时装备盾和笼手两种战斗风格，一边用盾防御他的攻击，一边削减他的BREAK槽，成功BREAK以后依旧是ダブルエッジ主攻。需要特别注意他的某些招式包含“不许防御”（ガードするな）和“防御吧”（ガードしろ）的指示，如果玩家不按指示行动，HP就会瞬间降到1，切记要避免。最后依然需要破解奥义，做好准备。



要塞战车ドオウ

战胜战极后跳到机构的堡垒上，在记录点回复并存档，沿着右侧的道路攀上梯子，与排名第五的诺玛战斗。战胜诺玛的关键是能否快速将其击倒，本战诺玛的攻击力非常高，但庆幸的是反击频率较低，玩家可以先用アーマーキル降防并使用チャクリング让HP徐徐回复。切换到笼手风格，用连珠钢拳和伏虎掌配合○攻击尽快削减其BREAK槽，发生BREAK以后立即发动ダブルエッジ并以△键的重攻击追打，理论上只需BREAK她三～四次就能结束战斗。诺玛在HP降到很低时会使用技能将吉格的SP限制为5格，不过该负面效果消失得很快，不用特别在意。

打败诺玛并消灭她的灵魂后继续前进，与排位第四的武器商人战斗。本战要求击破武器商人的天价堡垒，堡垒通过两门迫击炮和中心机关攻击，先用ダブルエッジ击破左右两门炮，注意防御攻击力较高的导弹。堡垒的机关枪攻击力低，所以不需一一防御它们的扫射，否则会导致SP紧缺。

ケイロニア砦

摧毁堡垒后进入ケイロニア砦，这里需要先打开1～3F的机关才能到达司令室。1F和2F的机关只有一个，没有解谜要素。到达3F时，请参照地图上的点，按照“红→浅蓝→黄→红→绿→深蓝→绿→黄→绿→浅蓝→绿”的顺序按下按钮，成功打开司令室的门。

与排名第三的罗莎发生BOSS战，先是“アーマーキル降防、チャクリング缓慢回复HP”的固定套路，然后用伏虎掌配合○键攻击破防，使用ダブルエッジ攻击。如此炮制1～2次，罗莎便会使用箭雨特技，这招攻击力和BREAK能力都很高，全防或全中都很容易导致我方崩防，比较保险的做法是让自己的HP保持在1500以上，同时在BREAK槽低下时用技能回复。技术比较好的玩家则可以估算箭雨的下落时间，用完美防御技“ハイガード”0损害防御所有弓箭。万一不幸被BREAK，迅速连按×键恢复并以ヒーリング回复一下HP。罗莎的最后一点HP可以先把她打到BREAK，然后用“ダブルエッジ→奥义”一锤定音。破解罗莎的QTE分为两个阶段，第二阶段的○键给玩家的输入时间很短，要眼疾手快。



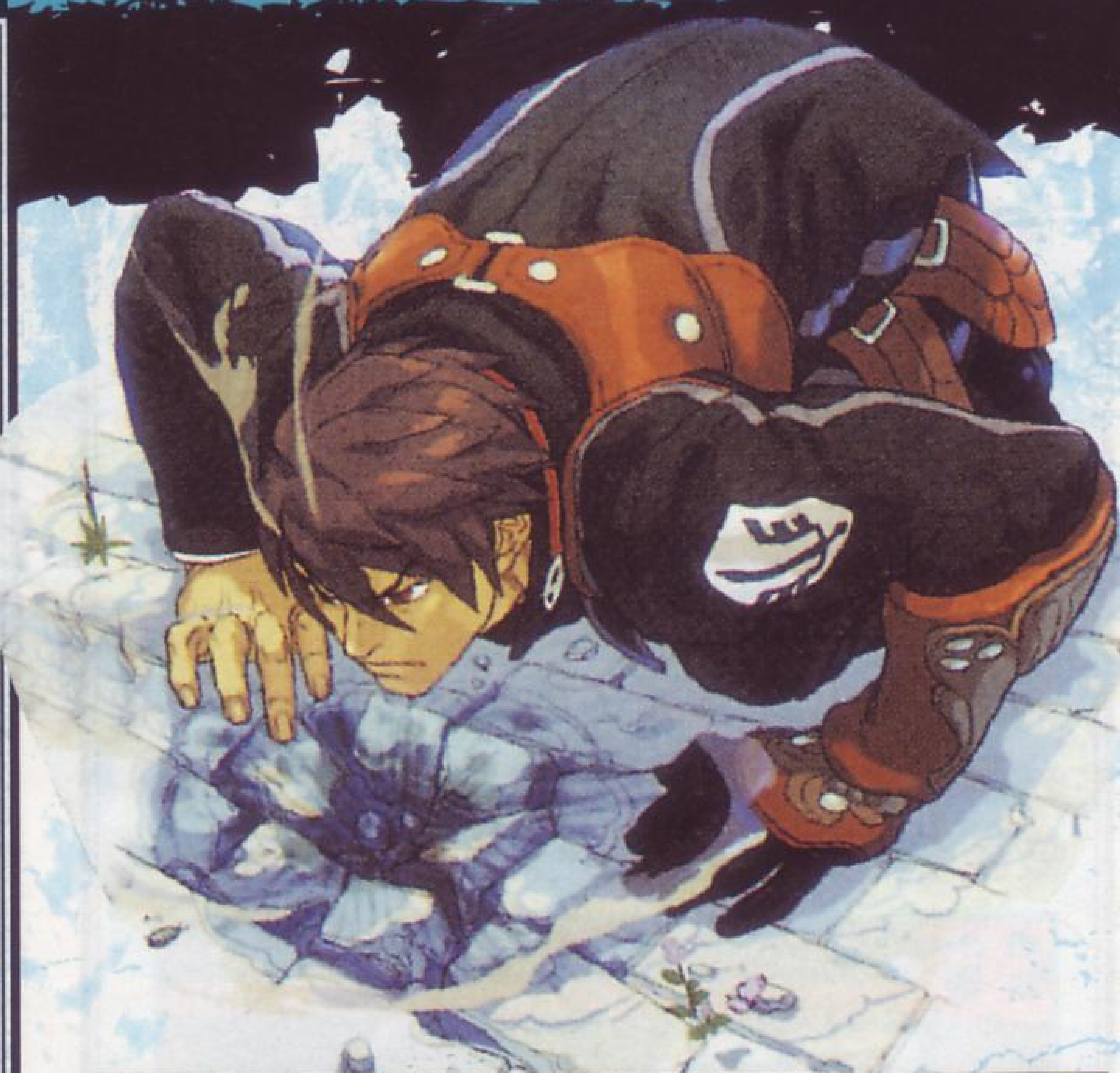


ガンドア/战候机构バザルタ

打败罗莎后得知尤利和米希并不在此处，先回城市搜集情报吧。前往上区的喷水广场与玛奇斯对话完毕，向上走碰到

莲，对话后进入左手边原先上了锁的房子，通过地道追寻尤利的行踪。地道里要先打一场中BOSS战，它的攻击力非常高，一套下来即使防御也要损失将近1000HP，所以不要吝惜R技能。追上去后遇到尤利的爪牙、排名13位的ベルトルド（贝尔托德），他的“死死舞”是超多段攻击，BREAK能力非常可怕，与之作战时保险起见把HP保持在1500以上。随后的一场固定杂兵战很简单，用普通攻击配合重攻击，两到三次就能击破。经由地下的エントランス到达战侯机构バザルタ，乘电梯到达最上乘，与排名第二的尤利发生BOSS战。尤利的攻击频率和攻击力都相当高，除了惯例的“アーマーキル+チャクリング”外，还要用ディフェンド提升自己的防御力。尤利的“冰の雾”是反击技，注意HP和BREAK的存量。随后尤利会让冰块出现在吉格的头顶，在冰块下落之前迅速BREAK并用ダブルエッジ将其击倒便可。





ラ・キット遗迹

来到ラ・キット遗迹，这里正遭受着イビノス的入侵，原七骑士之一的战极正奋力守护圣地。走到遗迹中坎塔雷拉标志的壁画前调查，得知这里存在着一扇门，但需要找到尤利藏起来的特殊石板才能打开。下面返回城市中的バザルタ机构，乘坐电梯到达执务室与罗莎对话，得知石板很有可能被藏在ベリエ街道附近的王家别宫中。此时若前往城市中的大桥与老朋友们对话，便可获得防御力高达100的防具ブリガンダイン。

サルバト-レ离宫

经由ベリエ街道支部的右侧道路找到别宫，进入别宫，正面的门暂时无法打开，需要到宝物库找到金色的壶，放到大厅空着的方台上。宝物库的宝箱里还有一把不错的短剑“ゴールド&サン”，不要错过。打开门后武器商人会来阻挠吉格，在罗莎的掩护下，吉格成功在门里的房间找到了石板，但罗莎却不是武器商人的对手，败下阵来，接着就是一场BOSS战了。本战的目的是破坏商人手中的武器箱，BREAK攻击并不能削减商人的BREAK槽，因此集中精力用高攻指令对付箱子即可。玩家也不用担心被箱子BREAK，只要注意回血，这是相当简单的一战。

终章

ガンドア/战候机构バザルタ

打败邪恶的尤利后，机构的核心发生巨大更替。原有的七骑士除了哈斯和罗莎外全部换成新人，吉格、莲、泰隆、法兹、伊格莉妲这些立志让组织得到进化的年轻人掌握了大权。正待众人准备着手重建战侯系统时，来自天空的异变告诉他们，不明生物带来的灾难——破碎之日即将来临。现今，坎塔雷拉人建设的遗迹是渡过这一劫难的惟一希望。（此后训练室开放，玩家可以挑战莲和泰隆。）

ラ·キット遗迹

成功拿到石板返回遗迹，根据石板记述，只有“坎塔雷拉之王”有资格进入该门，于是吉格和法兹这对好友又展开了一场对决。法兹的实力有所增加，不过行动并没有太多变化，只要按照对付尤利的战术来攻略即可。战胜法兹后进入壁画后的门，这里需要踩踏地面的心、体、技法阵，连接通往BOSS“EVE”的道路。EVE的实力很差，先用ダブルエッジ消灭双手，再专心对付本体即可。不过本战之后是主线流程中最难的哈斯战，如果打完该BOSS升级的话，那么就要在按下房间中的按钮前先将HP、R技能使用次数等回复到最大值。

哈斯不愧是排名第一的最强战士，攻击力、攻击频度、BREAK、技能等各项能力均属超一流水准。根据剩余HP的多少，哈斯拥有三种攻击模式。

1.HP最大～HP消耗至2/3左右

这段时间哈斯的进攻并不猛烈，我方趁机使用アーマーキル和チャクリング，待BREAK对方后发动ダブルエッジ，这时哈斯会固定发动一次技能。该技能发动后，哈斯从屏幕中消失，然后会利用天顶的落石先攻击一次玩家，石头的攻击力很小，可以无视。不过在随后的大约5秒左右时间，哈斯会突然跳出来砍吉格一剑，这一剑的威力巨大，即使防御也要损失1000左右的HP，因此请一定要在哈斯跳出的瞬间用ハイガード防御。如果玩家反应很慢，无法目押哈斯的动作，也可以利用之前释放的回血技能チャクリング计时——在防御住石块攻击后，看吉格的血槽回复了3次，就发动ハイガード。ハイガード有一定持续时间，可以保证撑到哈斯跳出来为止。

2.HP2/3左右～1/3左右

这段时间哈斯的攻击变得更为猛烈，请务必做好防御工作。在第二次BREAK他之前，请先把自己的BREAK槽回复到最大值（理由后述）。当哈斯的HP降到1/3以下时，会发动最可怕的必杀技——我方的HP槽和BREAK槽会不断减少，这时基本上只要哈斯出招，吉格必定被BREAK，如果HP没有2000，一次BREAK就可能致命。

3.HP1/3左右～0

根据玩家当前的攻击力，有三种选择：1.保持アーマーキル生效的同时，利用伏虎掌和〇攻击造成哈斯BREAK，一口气将他打倒，不给他BREAK我方的机会；2.万一不幸被BREAK，快速连打×键恢复，并用ヒーリング加血，慢慢磨死对方；3.使用无耻的中断技能，比如“土下座”，一旦哈斯发动必杀技立刻将其打断。

绝海

打败哈斯后暂时无法记录，要用道具来回复HP和R技能。穿过传送门进入绝海，打最终BOSS战。最终BOSS相比哈斯来说要温和得多，但攻击力还是比较高的，还是先用ダブルエッジ迅速消灭其双手。这次需要注意BOSS的攻击很有可能打断吉格的咏唱，因此最好是在防御完对方三个部位的一轮攻击后再发动。把双手消灭后就留意BOSS是否会释放“破碎之日”，这招发动时BOSS会在头顶聚出巨大的光球，普通防御的话也会造成大约1000左右的HP损伤，所以还是看到光球落下时发动ハイガード。

打败最终BOSS，世界终于从イビノス的威胁中解放出来，吉格也获得了“最后的战士”和“坎塔雷拉之王”的两个名号。不过，天性喜欢追求冒险生活的吉格显然还对目前的人生不够满意，就像他当年离开坎塔雷拉一样，这次，他又放弃了已经获得的一切名誉和地位，再度展开自己的旅途。和上一次不同的是，挚友法兹成为其同路人。

THE END



横向比较的话，本作作为一款掌机RPG拥有相当不错的素质，虽然跟事前的期待略有差距；纵向比较，本作和Capcom自社的历代RPG作品一样，自成一派，亮点颇多。如果厂商能进一步增强各风格的平衡性，加多角色并提升自由度，那绝对能比现在的要好玩许多。

攻略透解 GUIDE THROUGH

FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム
新・紋章の謎 ~光と影の英雄~

“《火纹》系列”20周年会推出新作相信是广大玩家早已料到的，但如此具有纪念意义的作品却是一款复刻版让人喜忧参半。然而随着新作情报的逐渐公布，各种全新的要素也让玩家对《新·纹章之谜 光与影的英雄》越发地期待起来，实际拿到游戏后还是可以感受到任天堂的诚意。为了让攻略更具参考性，本文将以2星难度为基准进行战术的要点讲解。





文 太正之风 编 胧月 美编 Juxi

NINTENDO DS

火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄			
ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ~光と影の英雄~			
Nintendo	S·RPG	2010年7月15日	日版
1~2人	1Gb	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

系统解说

操作介绍

按键操作	剧情部分	战斗部分
十字键	光标移动	光标移动
START	跳过对话	跳过战斗画面或敌方回合
SELECT	—	查看角色所携带的道具资料
A	继续对话/确定	选择单位/确定/调出菜单
B	继续对话	取消
X	—	显示敌方全体移动攻击范围/切换当前使用的武器、魔法或杖
Y	—	按住加快光标移动/切换当前使用的武器、魔法或杖
L	进入指南模式	切换到下一个单位
R	查看过往对话	切换上屏幕信息

游戏中还有全程触控的操作模式，与按键操作可以随时切换。另外，同时按下L+R+START+SELECT能快速复位游戏。

难度&模式介绍

难度选择	通关特典
ノーマル	イベント回想、サウンドルーム开启
ハード	兵种变更时的类别限制解除
マニアック	兵种变更时的上限数解除(需2周目通关)
ルナティック	准备画面时武器屋的商品种类增加、ルナティック'难度开启
ルナティック'	准备画面时武器屋的商品种类再次增加(需2周目通关)

通关开启的特典是向上兼容的，不过需要注意的是，除了事件回想和音乐鉴赏外，其他特典的开启都必须为Good Ending通关才行。



模式选择	说明
カジュアル	新增模式，同伴战死的话会在下一章时归队
クラシック	经典模式，同伴战死的话就将永远失去他们

无论选择哪种模式对剧情都没有影响。经典模式下如果同伴阵亡过多，系统会自动补上随机的大众脸单位。

新增项目

本作的准备界面下增加了会话、みんなの样子、训练场这3个项目，下面就来逐一介绍一下。

会话：每关开始前都可以在这里了解剧情的概况以及本战的要点等，其后的☆号越多表示话题越重要。另外当好感度累积到一定值后，角色间也会发生对话，一共有3级，3级对话事件完成后还能得到暂时提升能力的道具。

みんなの样子：点选后将发生一些随机事件，有好感度上升、能力暂时上升、经验值上升、得到道具等效果。其右侧的时钟是根据实际时间经过而累积变色的，当达到最满的红色时发生的事件最多。玩家可以通过修改NDS的系统时间来达到快速积累并刷取道具的目的。

训练场：本作新增的提升角色经验值的场所，与以往的斗技场正相反，这里需要耗费一定资金才能展开战斗。虽然有消耗金钱、武器和限制成长的缺点，但由于每战前都会自动补满HP，而且可以看到敌我的详细资料甚至获得的具体经验值，因此安全性和可靠性都较高。再加上可以使用自己的武器，特殊道具的能力加成也有效用，因此这里是锻炼新人的绝佳场所。在高难度下斗技场的胜率极低，所以用强人在斗技场赚够钱，之后再回到训练场锻炼新人是不错的选择。获胜后选择连战的话经验值会暴涨，但是对手的能力也会增加。注意在经典模式下，无论是斗技场还是训练场，一旦失败结果都将是角色阵亡。

职业系统

本作依然延续了前作的“兵种变更”系统，男性的职业同样有两个类别的区分，同类别下才可以横向自由变更。变更兵种时可以在上屏幕看到数值的增减情况，另外还要注意右侧的兵种上限值（通关特典开启后可以解除这两种限制）。当角色等级达到20就可以利用大师之证（マスタープルフ）转职，特殊职业ファルコンナイト只能用天空之鞭（天空のムチ）转职而成，该道具在流程中只能取得3个，不过在Wi-Fi商店中也有机会可以买到。注意，部分固有职业是不能变更或转职，但等级的上限为30。



男性A类（下级兵种）	佣兵、战士、ハンター、海贼、ダークマージ、アーマーナイト
男性A类（上级职业）	勇者、ヴォーリアー、ホースメン、バーサーカー、ソーサラー、ジェネラル
男性B类（下级职业）	アーチャー、剑士、魔道士、僧侣、ソシアルナイト
男性B类（上级职业）	スナイパー、ソードマスター、贤者、司祭、ドラゴンナイト、パラディン
女性（下级职业）	アーチャー、剑士、魔道士、シスター、ペガサスナイト、ソシアルナイト
女性（上级职业）	スナイパー、ソードマスター、贤者、司祭、ドラゴンナイト/ファルコンナイト、パラディン、ジェネラル

武器系统

由于本作中魔法并没有细分为几类，游戏中只有经典的三角相克，即“剑克斧、斧克枪、枪克剑”，角色的武器等级则有E～A这5个等级。武器相克以及等级都对实际战斗中的攻击力和命中率有影响，具体参看以下两个列表。

相克补正

有利侧武器等级	相性	效果
E、D	有利	命中率+5%
	不利	命中率-5%、等级补正无效
C、B	有利	命中率+10%
	不利	命中率-10%、等级补正无效
A	有利	命中率+10%、攻击+1
	不利	命中率-10%、攻击-1、等级补正无效

等级补正

武器等级	C	B	A
剑	攻击+1	攻击+2	攻击+3
枪	攻击+1	命中率+5%、攻击+1	命中率+5%、攻击+2
斧	命中+5%	命中率+10%	命中率+15%
弓	攻击+1	命中率+5%、攻击+1	命中率+5%、攻击+2
魔	攻击+1	命中率+5%、攻击+1	命中率+5%、攻击+2
杖	回复量+1	回复量+2	回复量+3

武器等级提升	E→D	D→C	C→B	B→A
必要经验值	30	45	60	60

每攻击(回复)1次，武器经验值+2，连续攻击2下也只算1次。

武器炼成

正篇剧情每章开始前进入武器店都有1次炼成武器的机会，可以对部分武器、魔法的威力、命中、必杀这3项进行修改。允许的改造范围如下：威力0～±10、命中0～±30、必杀0～±30。炼成后武器的名称会以蓝色字体表示，但并非所有的武器都可以进行炼成。

支援系统

本作重新引入了支援对话系统，能够触发支援的同伴只要一起出战就会提升好感度，新增项目“みんなの様子”中也会随机提升好感度。当好感度累积到一定值后，在准备界面的“会话”项中就会出现两人的对话事件，一共有3个等级，完成对话后两人在战斗中位于3格以内就会追加支援效果(不过有部分人物的效果是单方面的)，每个等级的效果有所不同，而完成3级对话后还会获得道具。

支援效果	
对话事件1	命中率+5%、回避率+5%
对话事件2	命中率+10%、回避率+10%
对话事件3	命中率+10%、回避率+10%、必杀率+5%、必杀回避+5%



计算公式

伤害计算

物理攻击力=力+武器攻击力×特效系数+武器等级补正+相克补正

魔法攻击力=魔+魔道书攻击力×特效系数+武器等级补正

物理防御力=守备+地形效果

魔法防御力=魔防

伤害值=(攻击力-防御力)×必杀系数

对被攻击方有特效时(伤害值为绿色)，特效系数=3，其他时候=1

发动必杀时，必杀系数=3，其他时候=1

追击发动条件

自身速度-对手速度≥4

确率计算

命中率=技+幸运÷2+武器命中+相克补正+支援效果+职业修正+武器等级补正

回避率=速+幸运÷2+地形效果+支援效果

必杀率=(技>20时)20÷2+技的个位数字+武器必杀值+支援效果+职业修正

(技<20时)技÷2+武器必杀值+支援效果+职业修正

必杀回避=幸运+支援效果

实际命中率=命中率-回避率

实际必杀率=必杀率-必杀回避

职业修正	
スナイパー	命中率+5%、必杀率+5%
バーサーカー	必杀率+10%
ソードマスター	回避率+10%



原创单位做成

男性职业初始能力										
名称	HP	移动	力	魔力	技	速	幸运	守备	魔防	武器等级
佣兵	20	7	6	0	11	10	3	5	0	剑D
アーマーナイト	20	5	8	0	5	1	3	11	0	枪D
ソシアルナイト	20	9	7	0	5	7	3	7	0	剑E、枪D
战士	24	6	9	0	6	7	3	3	0	斧D
アーチャー	18	5	7	0	6	5	3	6	0	弓D
魔道士	18	6	2	3	4	4	3	2	3	魔D



女性职业										
名称	HP	移动	力	魔力	技	速	幸运	守备	魔防	武器等级
剑士	18	7	5	0	12	12	3	4	0	剑D
ペガサスナイト	18	8	6	2	8	8	3	5	6	枪D
ソシアルナイト	20	9	7	0	5	7	3	7	0	剑D、枪E
アーチャー	18	5	7	0	6	5	3	6	0	弓D
魔道士	18	6	2	3	4	4	3	2	3	魔D



开场占卜影响			
	过去	现在	未来
幸运、魔防	商人の子	贤さ	富裕者
守备	圣职の子	优しさ	博爱者
力、魔力	孤儿	异质さ	隐遁者
HP	农村の子	强さ	求道者
技、速	贵族の子	美しさ	荣誉者

“过去”的选项相应能力+2(HP则+4)，“现在”的选项相应能力+1(HP则+2)，“未来”的选项相应成长率有提升。不过3次占卜无法全部选择同一项能力，比如过去时选择了增加守备的“圣职の子”，现在和未来的选项中就会自动消去“优しさ”和“博爱者”。角色的初始装备与武器等级有关，职业为骑士时将携带等级较高的那一种武器出场。





本作无论选哪种难度都会先进入长达8关的前日篇，除了ノーマル难度外，其他难度都不会出现教程解说，而敌援军在出现的该回合就会立马展开行动。难度越高敌方的兵力配置及装备越强，部分敌人的出击规律有所差异，甚至宝箱和敌方掉落的道具也有不同。下文攻略以マニアック、即2星难度为基准。选择较高难度的话，一开始的角色职业和能力非常重要，由于本作可以自由变更兵种，因此建议玩家先选择较为强力的职业来通过序章。不过需要注意的是，男性角色依然有两种职业类别之分，在没有解除兵种类别限制的情况下是不能跨类变更的，具体请参看前文的“职业系统”部分。游戏有Good Ending和Bad Ending之分，请读者注意攻略中红色字体表示的道具，在相应关卡中务必确保这些剧情道具入手。

Prologue. 1 相遇



上手战自然不会太难，而HARD难度以上玩家还会持有一个伤药(きずぐすり)。左上的杰钢(ジェイガン)并不会主动出击，我方可以轻松解决掉中央的士兵。老骑士装备的是攻击距离1～2的手枪，玩家可以先靠近他且不主动攻击，自己回合利用伤药补给，依靠反击消耗其HP，等到能一次将其击倒时再出手，这也是高难度下减少我方HP消耗的基本技巧。

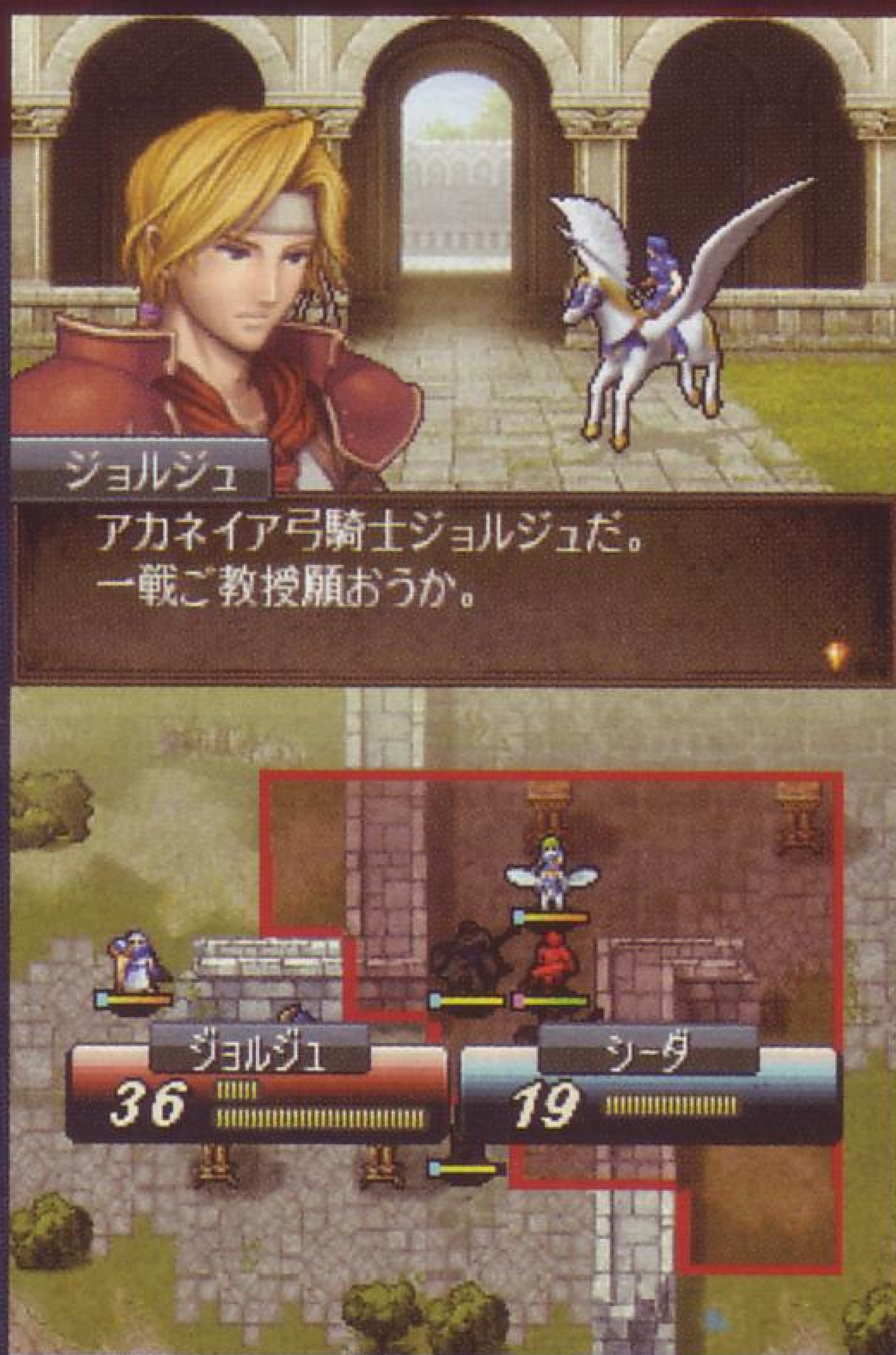


Prologue.2 年轻的从骑士们

当进入罗蒂(ロディ)的攻击范围后他才会主动杀出，因此一开始注意不要引他出来。敌方攻击的优先顺序是可以击倒的>能造成较大伤害的——凭此可以判断其会选择攻击谁。站在城砦中不但可以增加回避率以及补血，守备力也会得到提升，这点要善加利用。让莱安(ライアン)站在砦中，协同主角击退卢克(ルーク)，接着利用城砦补满HP再引出罗蒂对其展开围攻。

Prologue.3 训练开始

首先要撤出希达(シーダ)和最左侧战士的攻击范围，这样便不会把他们引出来。借助右侧城砦的地形打防守战，并及时使用伤药，只与两个敌人周旋的话压力不算太大。之后再依次引出持斧战士和希达，利用弓手克制飞行系的特性击败她即可。战后希达加入，杰钢则会问你是否清楚在暗黑战争中，马尔斯(マルス)王子经历了怎样的战斗？回答“はい”的话下一关将要对阵剑士雅典娜(アテナ)，回答“いいえ”则是狙击手乔尔玖(ジョルジュ)，杂兵的配置也有所不同。



Prologue.4 新的同伴

本关我方拥有了稳定的回复手段，可以利用左上方的地形，让强力角色挡在路口，后面用僧侣利夫(リフ)和弓手莱安进行支援。如果是面对雅典娜队，可以让持枪的单位出来辅助，注意别让希达暴露在弓箭手的射程以内。如果面对的是乔尔玖队，前期的压力虽然不大，但乔尔玖的强力远程攻击很容易击退我方较弱的单位。不过只要保证在其攻击范围以外，他和上方的弓手就不会主动出击。解决先头部队后再将他们引过来，用高移动的单位一口气包围乔尔玖，他便无所作为了。战后雅典娜/哥顿(ゴードン)加入，卡因(カイン)则会根据我方之前战斗中同伴撤退等情况，对玩家前半程的表现给出评价。

Prologue.5 行军任务

面具男罗洛(ローロー)一开战就会撤走，高难度下不要想着同时占据两个城砦开战，先把兵力集中到左上方，被斧系克制的枪系角色则适当拉后——这样就只会吸引来少量部队。第2回合“风之魔道士”马利克(マリク)就会从左下方赶来，此时再利用森林地形就地展开反击战，慢慢向右推进。敌方身上绿色字体的道具就是会自动掉落的，今后还会出现蓝色字体的，表示该装备经过改造，但是此类物品不会掉落，玩家要注意区分。右下方的蛮族不会主动出击，不过装备的是攻击距离1～2格的手斧，补给完毕后再派队员一拥而上将其击杀。战后马利克加入，卡塔莉娜(カタリナ)则会在城门口问玩家是否发现了什么？回答“はい”的话下一关将要对阵重骑士多伽(ドーガ)，回答“いいえ”则是佣兵奥古玛(オグマ)，杂兵的配置也有所差异。



敌方掉落	きずぐすり

Prologue.6 绊

战前可以进行基本的准备操作，相信系列玩家都不会陌生，由于本战只能派上5人，注意选择人物并分配好道具。相信到了这里玩家部队里的武器都已经濒临损坏了，不过无需担心，第1回合塞希露(セシル)就会带着满满的一身钢系武器前来支援。无论对方是哪种配置，此次模拟战的打法都大同小异，建议派强人换上新武器堵住桥头，远程部队和僧侣在后方进行援护。不论敌队长是谁，马利克的魔法都是有效的攻击手段。战后多伽/奥古玛加入，在与卡塔莉娜的谈话中回答“はい”，下一关将就要对阵骑士卡因，反之则是与天马骑士艾丝特(エスト)交手，杂兵的配置和我方的初始位置也有所不同。

敌方掉落 きずぐすり



Prologue.7 最后的试炼

迎战卡因时我方初期位置在右下角，而面对艾丝特时则是出现在左下。尽遣主力出战的话，一开始的敌人构不成太大威胁。到了第3回合对方行动阶段，城砦中会出现3支援军，因此要提前摆好防御阵势。无论对付那支部队我方都要留神天马骑士，不要让她突袭到我方残血的单位，实在吃力甚至可以用高移动的单位抢先占据城砦，不让援军出来。获胜后卡因/艾丝特加入队伍，杰钢会对我方后半程的表现进行评价，第七小队的成员也终于成为正式的骑士。谈话中卡塔莉娜会问玩家是否需要变换发型，回答“はい”就能换上发带，嫌不好看的话也不用担心，下一关过后还是可以选择换回来的。

敌方掉落 てつの剑、てつの弓、ライブ

Prologue.8 英雄王暗杀

地图相较前几关为广，这对我方有利，因为敌方的阵线容易脱节。一开始不用急着往下进军，退出蛮族的攻击范围，待两个盗贼靠近后先把他们干掉。第2、3、4回合地图下方会出现敌方援军，他们都是会主动出击的，因此可以呆在原地静待其过来，稳妥干掉3批援军后适当补给，再往下方进军。中央记录点边手持银斧的蛮族是个不小的威胁，可以利用柱子地形和剑克斧的特性，大幅降低其命中率后诱而杀之。魔道士部队以及最下方的卡塔莉娜都可以借助希达的高魔防来搞定。过关后对话中选“はい”可以换回原先的发型(之后每次更换发型都可以在过关之后选择是否还原，下文就不再阐述了)，诸位同伴因为各自的任务和目的暂时分别，《纹章之谜》的故事正式开始，标题界面下エキストラ一项中也开启了“新・アカネイア战记”。另外，如果在前日篇部分有同伴HP降到0，并不算死亡而是算撤退，正篇故事中还是会照常登场，不过玩家得到的评价会降低，初始的资金也会有所减少。



敌方掉落 きずぐすり



Chapter.1 古鲁尼亚远征

准备菜单下开启了新的项目：武器屋和兵种变更，武器炼成和兵种变更系统在高难度下往往是过关的突破口。根据“《火纹》系列”的一贯传统，初始时就是高级职业的阿兰(アラン)就不要抢经验了，作为肉盾倒是不错的选择。一开始要对付的是地图右侧的蛮族，序章中没有培养的较弱单位需注意保护或者索性不派上场。左侧的洞穴在第2回合会出现盗贼，而在洞口待机则可以得到金块。本作只能用马尔斯进入村落，访问右上的村庄后修女玛丽西娅(マリーシア)加入。中央城砦附近的道路比SFC版宽阔了少许，让强力角色站在城砦上依然可以呈“一夫当关”之势。与原版不同的是罗伦斯(ロレンス)将军持有武器，想赚经验值的话要利用马尔斯的专用武器レイピア，用马尔斯与其对话他便会直接阵亡但过关后会得到リライブ，请玩家自行取舍吧。



敌方掉落 きずぐすり×2

Chapter.2 马克多尼亚的叛乱

准备菜单中增加了“みんなの様子”，不过建议待后面的时钟积累变红后再使用。一开战天马骑士卡秋娅(カチュア)就会加入我军，本关最大的威胁是地图上方的3个龙骑士，只要进入其攻击范围，他们便会一起出击(包括城门处的BOSS)。由于大部分地形为森林，部队在这里的移动也会受到限制。一开始马尔斯可以访问右侧村庄令马基(マジ)加入，其他人稳步向上推进，沃伦(ウォレン)可以用卡秋娅说得，注意要迅速干掉另外两个猎人，以免飞马遭遇不测。之后让飞马骑士迅速向左上追赶逃跑的盗贼，夺取其身上的装备。主力部队借助森林地形挡住对方骑兵的攻势后，就可以把龙骑士引下来利用弓箭击破了。压制城门后找到琳达(リンダ)，她则带来了重宝——火焰之纹章(ファイアーエムブレム)。此后马尔斯的道具栏被强制占据1格，不过他也因此得以具有打开宝箱的能力，今后一些人员限制较紧的关卡，就可以不用刻意派上盗贼了。

敌方掉落 きずぐすり×2、レディソード、はがねの斧

Chapter.3 被带走的王女

战斗开始前帕奥拉(パオラ)会出现在地图右上方，其附近的3个城砦在2～5回合会出现骑士的援军，因此用她干掉盗贼保护村庄的同时还要火速撤离，如何引出敌方的龙骑士是关键所在。如图所示，将龙骑士分为4队：第4队身上带有转职道具大师之证(マスタープルフ)，第3队下方的龙骑不会主动出击。当我方单位处于1对或3队两支以上龙骑士的攻击范围内时，该队才会出击。当1队或3队发生战斗，另一支队伍会开始向最近的我方单位移动。我方与第4队交手后，2队才会开始移动——这就是他们的行动规律。知道了规律后就要制定战术，如果对部队实力没有信心的话可以采取以下这种较为稳妥的打法：主力先避开龙骑和弩车的火力范围，慢慢向地图左下推进，帕奥拉迅速干掉盗贼后往左撤离，到了版边往下飞，解决掉带有大师之证的龙骑，之后与主力部队会合共同对付零星袭来的骑士和龙骑。只要成功度过这一阶段，后期再依次吸引敌人、各个击破就没有太大难度了。访问下方的村落可以得到はね桥のカギ，利用它可以放下中部的吊桥。左下的村落是萨基(サジ)，右上则是朱利安(ジュリアン)，敌方骑士玛奇斯(マチス)可以用朱利安说得。另外，城池上方的武器屋可以买到钢系的武器，没有“重量”的设定让此系列武器在本作中不再显得那么鸡肋。如果山上的龙骑还没有解决的话，我方进入武器屋后他们便会主动出击。击倒BOSS则可得到十二枚星之碎片之一的“星のタウルス”，携带此类道具可以提升我方角色的部分能力，集齐全部12个碎片是进入Good Ending的前提条件。





敌方掉落 てつの斧、はがねの剑、ぎんの枪、マスタープルフ、星のタウルス

Chapter.3 外传 暗中行动的黑影

光头僧侣利夫一开始就出现在地图中央，位置比较尴尬，只能先往右下方移动。我方的高机动力的强力部队是此战的关键，如果利用前一关得到的“大师之证”和兵种变更系统，转出一个上级的骑士或龙骑的话，那么本关就会轻松很多。一开始就派主力部队迅速往右侧推进，优先解决弓箭手。第2回合敌方的库莱涅(クライネ)会离开，但利夫依然是岌岌可危。只要争取在4回合内冲入追击利夫的部队攻击范围内，他们就会转移目标，僧侣也就转危为安了。注意中央的两个城砦在第4回合会出现重骑士增援，不要忽略了拖在后面的残血单位。过关后与利夫的对话中回答“はい”可以把发型换为光头(女性为平头)。

Chapter.4 喜与悲

奥古玛和古鲁尼亚王室的两个孩子位于地图右上，用他与下方的西利乌斯(シリウス)对话能令其加入。不过高难度下附近的敌人较强，可以让奥古玛先退到桥后，同时让尤米娜(ユミナ)用身上的拯救杖(レスキュー)，让强力单位从远处瞬移到自己身边，尤贝罗(ユベロ)则要协助保护旁边的村落。要注意海贼是可以通过海水地形的，不要让他们偷袭到后方的孩子。我方大部队从正面向右上挺进，注意第3、5、7回合地图上的几个城砦内都会出现敌方增援。两军成功会合后就没有压力了，访问左下的村落得到魔道书シェイバー，右上则可令卡西姆(カシム)加入。装备银斧的BOSS可以先诱使他换上手斧攻击我方，然后再一拥而上将其干掉。过关后希达赶来加入队伍。

敌方掉落	きずぐすり、金块、はがねの弓、アーマーキラー、デビルソード



Chapter.5 古鲁尼亚解放



战前准备菜单中会开启本作新增的“训练场”，敌方阵营中的巴兹(バーツ)和里卡多(リカード)可以分别用奥古玛和朱利安说得，后者身上还带着进入隐藏商店所必须的会员卡(メンバーカード)，右上方的乔尔玖暂时无法令其加入，切记不要去主动靠近他们引火上身。虽然敌城近在咫尺，但由于有重骑士和弩车的完美搭配，为求稳妥还是慢慢从上方绕过去吧。一名盗贼身上有大师之证，切勿让他走脱。把山崖上的龙骑一一引下来干掉后就可以安全挺进了，第8回合左下方会出现盗贼援军，访问左上的村庄可以得到修复武器的ハマーン。最后利用高防、高移动的部队突入敌阵，迅速解决弩车，敌BOSS身上还有星之碎片。让人带着会员卡，站到武器店和道具店之间一格的位置(如图)，可以找到隐藏商店，其中仅有1个大师之证出售。想拿右上角敌人身上的远距离回复杖的话，可以让1～2个单位留在附近，待击破BOSS后派其干掉司祭，马尔斯再迅速压制过关即可。

敌方掉落	きずぐすり、圣水、リブロー、ファイアー、てつの剑、マスタープルフ、星のジェミニ

Chapter.6 恶之巢

首场城内战，左侧敌重骑士身上就有用于开门的扉のカギ。开宝箱时需小心右上方持有远距离攻击魔道书的司祭(可以派天马骑士使用圣水后优先干掉他)。第3回合开始时，弗雷(フレイ)和诺伦(ノルン)从下方赶来，次回合结束时敌方援军也会开始从城门口涌入，记得提前布好防御阵型。抵御住连续4个回合的攻势后，就可以往左上方移动，门后假扮红衣剑士的萨姆多(サムトー)可以用希达或奥古玛说得。除了他身上的星のアクエリア以外，兰古(ラング)将军也带着一块星之碎片，宝箱中的碎片也别遗漏了。最后的重骑士队利用克制武器和魔法干掉，王座上的BOSS也就任人鱼肉了。过关后贤者温德鲁(ヴェンデル)加入。

敌方掉落	きずぐすり×2、扉のカギ、秘传の书、ライブ、エルファイアー、星のキャンサー
宝箱一览	金块(大)、マジックシールド、星のリブラ

Chapter.6 外传 佣兵部队



此战的场景狭小，没有太大的回旋余地，有强力角色的话过关并不困难，麻烦的是如何确保初始位置左右的希扎（シーザ）和拉蒂（ラディ）不被我方干掉。这两个人有个特性，就是打不到我方角色时不会移动，而他们的行动顺序又是最末的，因此要利用敌方的走位挡路，把他俩钉死在城砦中。我方可以选择一些防御力较高的角色转成高防职业充当“肉盾”。一开始先迅速干掉重骑士和两个持斧战士往上移动，用卸下武器的肉盾挡住上面桥头。随后用强力角色直接干掉罗洛，马尔斯跨过河道，其他角色依然以挡路为主，并注意利用伤药回复。一切顺利的话马尔斯在第3回合就可以成功压制城门过关，两名佣兵加入。

敌方掉落 きずぐすり×3

Chapter.7 红之剑士

战斗一开始那巴尔（ナバール）和菲娜（フィーナ）就出现在树林间，周围遍布盗贼和弓手。本关有两个重点：1、让两个孤立的角色安全撤离；2、尽可能多地干掉携带重宝的盗贼，尤其是带着星之碎片那个。左上角勇者阿斯特利亚（アストリア）的部队非常强大，玩家一定要看准其攻击范围，不要越雷池一步。一开始先让那巴尔向持有大师之证的盗贼移动，利用菲娜的再动技能可以让那巴尔砍翻他（高难度下需要凹一下必杀）。随后利用レスキュー杖救出舞女，飞行部队则开始往北移动。接下来就是飞行部队的阻截战，另一方面大部队则从森林下方进行包抄。一旦让盗贼跑到勇者部队的火力范围，就意味着必须放弃其身上的宝物了，森林中的弓手对于我方飞行部队也是威胁，不能忽略。



实在吃力的话，只要确保几个重要的道具入手就好。第3、5、7回合地图左上的城砦中都会出现敌援军，应尽量借助森林地形来抵御。如果靠近地图左侧的洞穴则会出现一条火龙，干掉它可以得到火龙石，而在洞口处待机可以找到リブロー。过关后温德鲁会问玩家是否要带上帽子以改变形象。

敌方掉落 金块、天使之衣、てつの剑、倭刀、サンダーソード、マスタープルフ×2、星のスコーピオ

Chapter.8 热情之桥

一开战卡因就会加入，中央两个盗贼身上的东西都必须拿到，访问右侧的村落可以收得龙人巴奴托（バヌトゥ），而敌方的重骑士罗嘉（ロジャー）可以用希达说得。由于第2、4回合左下的城砦中会出现敌援军，第6回合右上出现敌援军，且哈丁（ハーディン）的将军部队会开始行动，我方目前根本无法伤他分毫，故此仗需要速战速决。一开始就要把兵力调集到中央桥面处，马尔斯独自一人向村落移动。下方那个携带星之碎片的盗贼暂时不要碰他（因为这样会引来左下的勇者部队），待他向右下移动出警戒范围后再派空军飞过河面将其击杀。主力部队在桥上与追兵边打边退，空军迅速解决掉左上的两个狙击手，随后在敌方将军的攻击范围外将哥顿调过去说得乔尔玖（他身上还有星のサジタリス），再让修女使用レスキュー召来马尔斯迅速压制城门过关。如果想与将军部队缠斗赚取经验值的话，初始位置边的武器屋中有出售克制重甲系的特效武器可以多加利用，哈丁就别去招惹他了。



敌方掉落 术书、火龙石、ぎんの弓、星のレオ

Chapter.9 魔道圣域

本关终于出现了玩家期待已久的斗技场，沙漠地形则大大减缓了我方的行军速度，建议多派上飞行部队。一开始先干掉持有大师之证的盗贼，待龙骑士飞下来后对其展开围攻，盗贼则迅速前往右下开启宝箱，里面有重要的星之碎片。在把魔道士部队引下来时需要注意，艾切尔（エッツェル）是可以用马尔斯说得的。第8回合阿斯特利亚率领的勇者部队在左下角出现，我方部队必须在此之前向上移动，利用飞行兵种迅速击破最后的3名司祭过关。如果想在这里利用斗技场练级赚钱，就要派强力角色卸掉武器挡在下方耗光阿斯特利亚身上的メイクル，以后说得他时还是可以取得此武器的，无须担心。另外访问右上角的村落可以让密涅瓦（ミネルバ）公主加入，她身上还带着星のバルゴ。



敌方掉落	きずぐすり×2、はやての羽、リライブ、シーフ、サンダー、はがねの剑、はがねの枪、はがねの斧、マスタープルフ×2
宝箱一览	ブーツ、星のカプコーン

Chapter.10 两位魔道士

马利克会出现在敌人的包围中，要第一时间用レスキュー把他救出来。本关还有一个注意事项，就是不能对敌方的任何一个修女痛下杀手，这样过关时才可以得到打折的银卡（シルバーカード）。队伍实力一般的话建议把兵力集中到一侧，不要左右同时进军。面对大量魔道士时，圣水和マジックシールド都能起到很好的效果。王座上的艾尔伦（エルレーン）会主动出击，他身上还有星のアリエス，用温德鲁可以将其说得，而王座后的两个宝箱记得派人拿取，或者利用シーフ快速地开启。过关后玛丽丝（マリス）和达伊斯（ダイス）自动加入。



敌方掉落	きずぐすり、圣水、ファイアー、エルファイアー、キルソード
宝箱一览	金块（大）、リブロー、アンロック、リカバー

Chapter.10 外传 面具的狞笑

本关的敌人都是面具男罗洛，大部分带着克制重甲系的铁锤，我方还是多转成剑系的职业吧。将军赫尔斯（ホルス）位于地图的正中，记得先派一个强力的角色挡在路口以防他阵亡。初始位置中、下的4个敌人被消灭后，下一个回合会在附近出现援军，预先占据出兵点位的方法在这里并不管用，援军仍会从旁边出现。真正的目标是地图最上方3个罗洛中的本体（具体是哪一个随机），干掉真身后即可过关，如果对实力有信心也可以利用不断刷出的敌人提升己方的等级。获胜后还可以把自创主角改为戴面具的形象。



Chapter.11 安利之道

一望无际的黄沙大幅限制了我方的移动速度，但是"《火纹》系列"的老玩家一定清楚这遍地的黄沙下埋藏着无尽的宝藏。敌人中新出现的飞龙比较强大，不过由于大部分可以单只引出来，再加上弓箭和风系魔法对它们的特效，掌握好其攻击范围的话要解决不算难事。敌人中的杰克(ジェイク)可以用希达说得，他初始位置向右数2格则能发现秘密商店。手持マスターソード拥有高必杀率的剑圣需要小心，解决掉敌人后就是爽快的寻宝时间，具体请参看图示和坐标。以地图最左上角的为(0,0)，其周围一定范围内都可以发现宝物。红点则表示秘密商店的位置所在，里面出售的武器如下：ドラゴンソード、アーマーキラー、レイピア、ナイトキラー、ウィングスピア、ドランゴンランス、ハンマー、ポールアクス。

敌方掉落	きずぐすり×2、力のしずく、はがねの弓、はがねの斧、ドラゴンソード、キラーアクス、マスターソード



隐藏宝物	A.天空のムチ(1,0)、B.力のしずく(10,2)、C.术书(20,4)、D.龙の盾(26,2)、E.秘传の书(10,6)、F.女神の像(0,12)、G.天使の衣(14,13)、H.レディソード(0,21)、I.精灵の粉(19,21)、J.はやての羽(1,29)

Chapter.12 火龙的墓场

正如本章标题一般，我方要迎战的是大量的火龙，前一关得到的ドラゴンソード能在关键时刻起到作用。先用强力角色干掉身后的一头龙，大部队则挡在桥头以逸待劳。左侧的飞龙很快就会来到，这时候利用弓箭、魔法等富有层次的攻击方能有效杀敌。第5回合时右下角的城砦中会涌出援军，而敌方大部队也会开始向下挺进，第7回合地图上方的城砦也会出现龙族敌人。建议利用较强单位挡在右下路口处，其他人依旧原地布阵迎敌，注意达罗斯(ダロス)是可以用马尔斯说得的。化解敌方的攻势后就要转守为攻了，注意右上的火龙身上有最后一块碎片。BOSS身上则有大师之证，不过接近它后地图上各处的城砦中会再次出现援兵，建议在中央城砦处布阵以逸待劳。相信以玩家目前的部队实力，它们只是移动的经验值而已。过关后"黑骑士"卡缪昔日的手下，骑兵三人组加入。

敌方掉落	きずぐすり×2、ぎんの剑、デビルアクス、マスタープルフ、星のピスケス

Chapter.13 冰之大地



敌方的主力部队依然是龙族，只不过由火龙换成了冰龙。初始时我方就位于敌人的左右夹攻之中，飞龙也会主动出击。建议先将部队向右侧移动，尽快击破这一侧的敌人后，再掉头痛击左侧杀来的敌人。盗贼会直奔地图上的三个宝箱而去，在他们拿到宝物后再将其击倒，一样可以让物品落入自己囊中，如果怕追不上就直接用シーフ杖远程开启宝箱吧，其中克制龙族的武器依然非常实用。位于地图左侧的贝克(ベック)可以用马尔斯说得，而其上方不远两棵树之间是秘密商店的所在，其中出售的是：キルソード、キラーランス、キラーアクス、キラーボウ、シェイバー、リブロー。在进入地图中央的岛屿后，左上、右上以及周围的城砦中会连续两回合出现龙族援军，注意不要让防御力低下的角色被飞龙偷袭。

敌方掉落	きずぐすり×2、エルファイアー、マスタープルフ
宝箱一览	ドラゴンランス、ドラゴンソード、精灵の粉

Chapter.13 外传
雪白的黑暗之中

因大雪天气视野受到影响的关卡，不禁让人想起GBA上的《火纹》作品。如果在行进路线上撞到敌人的话，角色就会停止前进，并且无法展开攻击。由于敌方有不少弩车，而玩家又无法确定其攻击范围，建议不要派上飞行单位，不过先派大量空军四处探路，了解敌方配置后再读档重来倒是不错的方法。开战后雅典娜就会自行加入，注意利用森林地形来降低敌弩车的命中率。BOSS库莱涅位于地图的右下角，由于她是弓箭兵，射程较长且攻击力不弱，切勿冒冒失失地就冲入该区域。多注意看上屏幕的敌方数量，不要杀得太快，因为右上方的宝箱中还有能消除飞行系的弱点的艾奥特之盾(アイオテの盾)。

Chapter.14
破解的谜团



冰龙神殿，敌方主要配置是冰龙与魔道士，开战后切尼(チェイニー)自动加入，他的特技是变身。初始位置左方的盗贼持有珍贵的传送杖(ワープ)，一定要派强力角色第一时间将其击破。主力部队正面的3条冰龙不会主动下来，我方在对其展开攻击的时候切记先用圣水等道具提高自身魔防，以免被左右的暗黑魔道士打残。持有宝物的盗贼会向我方这里逃窜，因此只要挡住路就好，不用急于进攻。来到上方后需要先让马尔斯走到中央亮光的那一格，加多(ガトー)就会送上**光之宝玉(光のオーブ)**，如果十二个星之碎片全部集齐，还将得到**星之宝玉(星のオーブ)**，没有此物的话是无法进入Good Ending的，也无法收得右侧房间的琪琪(チキ)。触发剧情后地图下方开始出现援军，左右两侧的敌兵也会开始主动进攻，感觉较吃力的话可以全员退守上方的小屋，抵御过这强力的一波攻势后，记得让马尔斯去说得琪琪。另外左、中房间之间的湖中心有秘密商店，里面出售火、冰、飞、魔4种龙石，但只能依靠传送杖送同伴过去。过关后可以选择是否让原创角色佩戴琪琪的头饰。

敌方掉落	きずぐすり、金块(大)、リカバー、ワープ、ナイトキラー、アーマーキラー、ポールアクス、マスタープルフ
宝箱一览	ソードキラー、アゲイン、魔よけ

Chapter.15
王子归来

本关再次出现了斗技场，战斗开始时托姆斯(トムス)会加入我军，而天马骑士艾丝特被困于右下方，幸好敌人目前不会对其主动攻击，不用浪费救援杖。初始时我军就位于弩车和敌军圣骑士的双重火力范围下，高难度下敌方城池附近的戒备可谓森严，想要利用飞行单位突入干掉弩车，就得装备着アイオテの盾并使用间接攻击的武器，否则会把阿贝尔(アベル)引出来。如果顶不住敌方的魔法攻击的话，就利用救援杖把突击单位救出来，分两个回合冲击对方的弩车。飞行单位优先干掉左侧的弩车，主力部队则迅速过桥在其后摆下口袋阵，迎接袭来的骑兵团。由于敌方移动快、攻击富有层次，注意保护好弱势单位，飞行单位在干掉弩车后就可以往左侧移动，先行解决觊觎村庄的几个盗贼。当到达斗技场所在的小岛或第7回合时，地图上各城砦中会连续3个回合出现敌方援军，一边清扫敌方援军一边向左下方推进，两个村落只能二选其一，左侧的能得到龙の盾，右侧则是力のしずく，另外下方还有一名魔道士身上带着门钥匙。阿贝尔可以引下来用马尔斯说得，不过此后右侧的敌人就会对艾丝特展开进攻，因此说得前应先开门确保她的安全，飞马三姐妹终于聚首，在本作中同样拥有“三角攻击”，只可惜没有特殊的战斗动画。资金不足的玩家可以多利用此处的斗技场，附近的商店也有出售银系的武器，以此来好好强化一下部队的装备。BOSS装备的枪可以间接攻击，直接用克制武器将其击杀吧！

敌方掉落	きずぐすり×4、ライブ、リライブ、リブロー、ファイアー、エルファイアー、扉のカギ、はがねの枪、手枪、ぎんの枪×2、キラーランス、はがねの弓、ぎんの弓、キラーボウ、はがねの斧、手斧、ぎんの斧、はがねの剑、レイピア、ぎんの剑



Chapter.16 王都夺回

王都内有众多的财宝等待着玩家，至于在前期纠缠了玩家许久的阿斯特利亚本关终于可以用乔尔玖说得，开战后米谢兰(ミシェラン)将军前来支援。此处的一个要点是左下角携带**大地宝玉**的盗贼，如果放跑了他将无法进入Good Ending。一开始不用急着打开右侧的大门(里面都是敌军)，先派飞行单位从下方追击盗贼，主力部队则向左上方挺进。虽然盗贼群会疯狂地向宝箱冲去，但是玩家只需要让得到**大地宝玉**的飞行单位顺路绕过去堵住路口，就可以将被掳走的道具一一取回。因此不用匆忙行军，稳扎稳打地消灭冲上来的勇者部队才是头等大事。敌方的狙击手都手持射程为3的长弓，注意不要被他偷袭得逞。当宝箱被开启的下一回合，右侧屋内的敌人会自动开门冲出来，其中还有手持大范围攻击魔法的司祭，地图下方也会连续3个回合出现敌援军，玩家要提前做好迎敌准备。给高移动的单位使用圣水或マジックシールド后迅速突入BOSS所在的房间，获胜后得到全体回复效果的法杖。

敌方掉落	きずぐすり×2、圣水、リブロー、リザーブ、リカバー、ぎんの剑、ぎんの斧、**大地**のオーブ
宝箱一览	金块(大)、シェイバー、レスキュー、はやての羽、女神の像、マスタープルフ、天空のムチ

Chapter.16外传 再会



原创角色在本关是强制出战的，相信玩家从剧情画面也猜到了几分。由于地图很小，短兵相接的情况下自然是先手的一侧占有优势。一开始我方就可以向敌方展开突击，飞行单位可以从外围冲向敌方狙击手。当卡塔莉娜出击后，注意不要装备间接攻击的武器，以免造成误伤。卡塔莉娜会紧盯着我方魔防最低的单位，注意利用道具等增加魔防效果。在主力部队解决杂兵的同时，派原创角色上前说得她，由于共需要对话3次才能成功说得，一定要注意残血单位的补给。第三回合我方初始位置上下的两个城砦也会出现敌援军，嫌他们碍事的话可以提前占据城砦阻止其出现。随着短暂而又美好回忆的一一浮现，卡塔莉娜眼中的泪水夺眶而出，她也终于加入了我方。

敌方掉落	きずぐすり、圣水



Chapter.17 古拉的落日

想要收得敌方的两个角色的话，玩家必须要留意，不能杀死任意一个名字为“古拉兵(グラ兵)”的单位，哪怕是成功说得后也不行。由于古拉士兵并不会主动攻击，玩家们切勿杀得兴起忘记了这点。访问右侧的村落可以收到托马斯(トーマス)，左侧的村落则可得到天使の衣。右下的房间内有宝箱，但靠近该门后地图右侧和下方会出现龙骑增援，而打开左侧房间大门后，地图上方和左侧也会出现敌援军，注意提前保护，不要让角色落单了。最后需要先让马尔斯说得王座上的西玛(シーマ)，西玛才能说得萨姆森(サムソン)，因此注意不要让勇者杀出来挡住了玩家的路。过关后弗罗斯特(フロスト)加入队伍。

敌方掉落	きずぐすり×2、扉のカギ×2、ライブ、リザイア
宝箱一览	秘传の书

Chapter.18 山巅之战

哈丁王手下最强部队“狼骑士团”位于我军上方，其中有4名角色都可以说得，但并不是现在。由于上方的骑士团会主动出击，未免误伤这里还是要采取肉盾战术，委派两名强力的角色第一时间挡在山谷口处。其他角色随同马尔斯一起向左下方的村落前进，由于敌方的司祭会使用全体回复杖，玩家要把火力集中以保证切实干掉敌方单位。第2回合结束后盗贼就会从旁边的山洞出现，北侧也会不断出现敌援军，在洞口待机的话则能得到术书。当马尔斯成功访问村落得到**命之宝玉(命のオーブ)**后，“狼骑士团”就会全部撤离。之后掉头向右侧进军，利用飞行部队突袭干掉弩车后，大批的将军就是我方法师部队的经验值了，不过要小心那些装备了弓箭的敌人。嫌敌方司祭麻烦的话也可以用飞行部队一并解决掉，只不过要注意及时补血，每回合自动恢复20HP的**命之宝玉**就是绝佳的选择。图示位置还有秘密商店，出售3个大师之证和1个天空之鞭。

敌方掉落	きずぐすり、リカバー、ぎんの枪、マスタープルフ





Chapter.19 最后的决战

易守难攻的地形对我方极为不利，一旦玩家直接派空军往上强攻，周围一圈的城砦中就会涌出无数援军，将我方部队打成筛子——因此还是稳扎稳打缓缓推进吧。先避开弩车的火力范围往地图右侧移动，但注意不要引到上方的骑士。空军则直接飞过山崖，率先干掉持弓的勇士，同时利用传送杖(ワープ)让马尔斯访问村落，收得罗谢(ロシェ)。一但我方进入右下的区域或第5回合，比拉克(ビラク)就会从我方初始位置左侧率军杀来，最快捷的方法是罗谢加入后直接用拯救杖把他拉回来，用他说得比拉克的同时大部队转身回去杀退追兵。第7回合地图四周都会出现援军，干掉零星的几个龙骑后，可以在右侧隘口的位置布下口袋阵，等敌方的骑兵自投罗网。敌方的司祭依旧会使用全体回复杖，敌方的攻势也相当凌厉，但只要成功顶下这一波最强的冲击后，就轮到我方吹响反攻的号角了。引对方弓骑部队下来，再用比拉克说得扎伽罗(ザガロ)。接着缓缓攻入山顶的天然要塞，城砦中会连续涌出大批援军，让强力角色占据入口的城砦以一当百，慢慢消耗掉敌方的部队。注意在用扎伽罗说得沃尔夫(ウルフ)的时候要先确保两人的安全，最后解决掉手持强力投枪的BOSS，为这场波澜壮阔的大战画上句号，过关后得到トロン、リブロー。

敌方掉落	きずぐすり、精灵の粉、リライブ、ぎんの斧、ぎんの剑

Chapter.20 暗黑皇帝

圣骑士米蒂亚(ミディア)一开始位于敌方的包围之中动弹不得，虽然周围的敌人暂时不会对她出手，但还是建议第一时间用拯救杖助她脱出重围。持有万能钥匙的盗贼会向城中的宝箱群冲去，抢夺一个宝物后向右下方撤离。玩家可以淡定地等到右下的大门开启，用传送+拯救的方式一击脱离并取回宝物。中央两个挡路的勇者上、下各有一个手持大范围攻击魔道书的司祭，我方可以引勇者和后方的部队出来后，迅速撤出ウォーム魔法的有效范围，再慢慢与敌军周旋。哈丁与马尔斯的对话剧情过后，右侧和下方就会出现敌援军，主力部队需要调转矛头对付身后连续袭来的骑兵部队。如果预先在门口处排下守备力高的单位，这里就会容易许多，只不过敌方骑兵中不乏装备间接攻击武器的单位，需要留神自己的法师部队。左侧的敌人由于移动力的差异，三三两两地过来并不会对我方造成威胁。随后还是要借助道具提升魔防冲进敌方的火力范围，魔法部队则站在后方远程进行补血。左下角的地龙可以利用手持ドラゴンソード的剑圣凹一记必杀干掉，最后面对哈丁时，唯有手持**光之宝玉**的角色能抵消**暗之宝玉**的力量，给其造成伤害。BOSS



的能力极高且人海战术、远程攻击都无法奏效，建议派最强的角色装备刚刚从宝箱中拿到的勇者之斧，以连续的攻击与哈丁王展开激战！获胜后5颗宝玉和火焰之纹章共同组成了封印之盾，如果之前没有收集齐4个宝玉，本关过后就将直接进入Bad Ending。

敌方掉落	きずぐすり×2、万能カギ、リザーブ×2、リカバー、グラディウス、暗のオーブ
宝箱一览	金块(大)、アゲイン、勇者の斧、勇者の剑、勇者の枪、勇者の弓、マスタープルフ

Chapter.20 外传 深渊之底

依然是视野受限的关卡，行进的道路也十分狭窄。初始位置右下角无法进入的区域就暗藏着敌方弓箭手，往北推进时会受到敌方弓箭部队的左右夹击，而正面又是防御极高的将军，因此建议用防御力高的角色突出重围，赢弱的法师部队就不要冲出去送死了。黑暗中玩家还是可以看到王座的位置的，如果进入其10格以内就是艾雷米娅(エレミヤ)的魔法射程范围了，魔防低下的单位需要留神。幸好BOSS的防御力较低，一旦被我方近身就会被秒杀。过关前别忘记拿取两个宝箱中的强力魔道书。





敌方掉落	きずぐすり、ロングボウ
宝箱一览	エクスカリバー、オーラ

Chapter.21 飞龙之谷

本关名为“飞龙之谷”，其实飞行部队也恰恰是我方此战的关键，想要说得隐藏同伴的话本关需要派上密涅瓦。尤米尔(ユミル)开战后就会加入我方，敌方手持流星魔道书的黑暗司祭火力范围则覆盖了大半个战场。一开始先看准敌魔法范围，利用强大的空军向敌法师部队展开突袭。第二回合利用传送杖将一个强力角色送到地图上方阻截盗贼，除了旁边的飞龙外，其他敌人并不会主动向他靠近。第3回合开始洞穴内还会不断出现盗贼，因此在阻截的同时，主力部队也要快速向上方挺进。在洞口待机可以得到魔よけ，之后飞行部队可以直接越过山崖向右侧的敌人发起进攻。中央城砦是会出现飞龙援军的，它也具有破坏村落的能力。只要在15回合内让密涅瓦赶到村落处就会触发事件，之后马尔斯再访问得到スターライト，过关后还能令米歇尔(ミシェイル)加入。图示的位置还有最后一个隐藏商店，其中有售提升能力的道具，每种各3个，玩家可以多利用流程中这最后一个斗技场，为即将到来的大战做好充足的准备。敌方BOSS手中的魔法是无视魔防效果的，这点需要留意。过关后还可以选择是否让原创角色带上兽皮帽。

敌方掉落	きずぐすり、デビルソード、デビルアクス





Chapter.22 龙之祭坛

开场时龙女娜姬(ナギ)加入，敌人中出现的魔龙对魔法免疫，但会被她的神龙石克制。我军正前方依然有大范围攻击的黑暗司祭，暂时先不用急着进军，稍往后退待各处的敌人攻来后再将其一一歼灭。本关的敌援军非常多，堪称“龙海”，相信玩家到了这里大部分主力已经满级，无心练级的话就可以趁着敌军火力锐减的时候用飞行部队冲击司祭，大部队随后往上方挺进。左右两侧的宝箱则用シーフ杖直接拿取，不过前提是上面没有站着敌方部队。想练级的话也建议先到达地图上方利用狭长的过道，这样打起防守战就从容得多。门后依然是大量敌方的强力部队，想迅速过关就直接传送屠龙剑士砍掉BOSS，再换手传送马尔斯压制王座。

敌方掉落	扉のカギ、リザーブ
宝箱一览	ドラゴンソード、ドラゴンランス

Chapter.23 魔王再临

魔王加内弗(ガーネフ)持有特殊魔法マフー，任何攻击对他都无效，21章时从米歇尔手中得到的スターライト是克制他的惟一办法。本关中传送杖的使用非常关键，如果剩余回数不多建议提前用ハマーン维修一下。初始阶段仍然是稳扎稳打，将龙系敌人引下来消灭，由于两个过道很狭窄，防守的压力不会太大。第8、10、12回合时地图下方和左右会依次出现援军，尽量灵活地变换阵型以抵御敌方的攻势。随后依然是突入作战，相信玩家们都已经驾轻就熟了，由于敌方黑暗司祭所处的位置我方无法进入，记得带上间接攻击的强力武器。地图右上、左上各有一个宝箱，但有敌人站在上面，因此需要利用传送杖传两名角色过去，干掉碍事的司祭，再使用シーフ杖拿取宝物。本关的BOSS是会主动出击的，引诱他出来后甚至可以直接传送马尔斯去压制王座，不过这样就得不到圣剑法尔西昂。把他引出来后用我方强力的法师手持星光与其对轰，其他人远程进行补给，只要事先清光了地图上的司祭，加内弗很快便会体力不支而倒下。



敌方掉落	ファルシオン	宝箱一览	オーム、ハマーン

Final Chapter 光与影

历尽艰辛终于迎来了最终战，挡在玩家面前的是强大的暗黑龙梅迪乌斯(メディウス)。将所有的极品武器都带上吧，开战后由于封印之盾的作用，战场上的地龙全部消失。除了暗黑龙和周围的司祭外，所有的敌人都会向我方涌来，场面堪称壮观。每回合敌方都会出现随机的龙增援，而到了我方行动回合时地龙则又会因为封印之盾的力量而消失。为了成功说得4名被控制的同伴，我方必须派上朱利安、西利乌斯、马利克、密涅瓦(如果在说得4个人前击倒梅迪乌斯，它就会杀死司祭恢复自己的HP)。由于没有什么地形可以利用，面对不断冲来的敌人玩家能采取的也只有实打实的攻防战、稳步向上推进。到达地图上部后让无关的角色先行守在援军的出生点位边，其他人依次说得司祭，注意暗黑龙的攻击范围是两格，切记利用"再动"或拯救杖拉开己方单位。成功完成说得步骤后，就是对最终BOSS的强攻，由于法尔西昂对其有特效，最稳妥的方法就是上马尔斯亲自上前，其他人远距离进行补给并及时消灭出现的援军，几番交手后就能迎来最终的胜利，而英雄战争也就此落下帷幕。

如果玩家嫌最终战过于漫长，可以采取下面的投机打法，以下步骤适用于2星以下难度，3星以上难度由于无法获得传送杖，细节上有所不同。



道具准备	拯救杖(レスキュー).剩余次数≥4、传送杖(ワープ).剩余次数≥2、再动杖(アゲイン).剩余次数≥1
角色准备	马尔斯装备法尔西昂(ファルシオン)，力和技达到峰值，速度不小于26，与马利克支援等级达到最高；剧情需要的说得角色4名；除马利克外能使用杖的角色3名
具体步骤	我们以雷娜(レナ)为第一说得目标为例(实际上说得的顺序不限)，传送持有拯救杖的朱利安到其身边进行说得，之后通过道具交换让雷娜用拯救杖招来西利乌斯，用西利乌斯说得尼娜(ニーナ)，再让尼娜使用拯救杖……依次下去1回合内就能成功说得全部被控制的同伴。接下来让最后一名被说得的司祭招来马尔斯，随后再次使用传送杖让任意的单位到达魔法阵处进行存档。 如果马尔斯技能为最大值25，算上封印之盾的加成能达到27，这样对幸运值为0的暗黑龙时必杀率就为17%。而当马尔斯与马利克完成3级支援对话的话，就能受到额外5%的必杀加成，最终的必杀率为22%。2星难度下的伤害值方面，攻达到25+2并携带法尔西昂时一次能给暗黑龙造成27点伤害，而我们要做的是利用S/L大法凹出一记必杀(用一名角色进行存档正是这个目的)，这样就能让伤害值达到27×3=81。只要第1击成功实现必杀，那么暗黑龙的HP就会剩下11，后方角色对马尔斯使用再动杖后再1击就能成功将其击倒。

资料列表

全人物加入方法

头像	姓名	初始职业	加入章节
	マルス	ロード	1章，初始
	アラン	パラディン	1章，初始
	ドーガ	アーマーナイト	1章，初始
	ゴードン	アーチャー	1章，初始
	セシル	ソシアルナイト	1章，初始
	ルーク	ソシアルナイト	1章，初始
	ロディ	ソシアルナイト	1章，初始
	ライアン	アーチャー	1章，初始

头像	姓名	初始职业	加入章节
	マリーシア	シスター	1章，访问村庄
	カチュア	ペガサスナイト	2章，初始
	マジ	战士	2章，访问村庄
	ウォレン	ハンター	2章，カチュア说得
	リンダ	魔道士	2章，结束
	パオラ	ペガサスナイト	3章，初始
	サジ	战士	3章，访问村庄
	ジュリアン	盗贼	3章，访问村庄
	マチス	ソシアルナイト	3章，ジュリアン说得
	リフ	僧侣	3章外传，初始
	オグマ	佣兵	4章，初始
	ユミナ	シスター	4章，初始
	ユベロ	魔道士	4章，初始
	シリウス	パラディン	4章，オグマ说得
	カシム	ハンター	4章，访问村庄
	シーダ	ペガサスナイト	4章，结束
	バーツ	战士	5章，オグマ说得
	リカード	盗贼	5章，ジュリアン说得
	フレイ	ソシアルナイト	6章，第3回合
	ノルン	アーチャー	6章，第3回合
	サムトー	剑士	6章，シーダ或オグマ说得
	ヴェンデル	贤者	6章，结束
	シーザ	佣兵	6章外传，结束(过关时存活)
	ラディ	剑士	6章外传，结束(过关时存活)
	ナバール	剑士	7章，初始
	フィーナ	踊り子	7章，初始
	カイン	ソシアルナイト	8章，初始
	バヌトゥ	マムクート	8章，访问村庄
	ロジャー	アーマーナイト	8章，シーダ说得
	ジョルジュ	スナイパー	8章，マルス或ゴードン说得
	エッツエル	ソーサラー	9章，マルス说得
	ミネルバ	ドラゴンナイト	9章，访问村庄
	マリク	魔道士	10章，初始
	エルレーン	魔道士	10章，ヴェンデル说得
	マリス	剑士	10章，结束
	ダイス	战士	10章，结束
	ホルス	ジェネラル	10章外传，初始
	ジェイク	ウォーリアー	11章，シーダ说得
	ダロス	バーサーカー	12章，マルス说得
	ベルフ	ソシアルナイト	12章，结束
	ロベルト	ホースメン	12章，结束
	ライデン	ソシアルナイト	12章，结束
	ベック	ホースメン	13章，マルス说得
	アテナ	剑士	13章外传，初始
	チェイニー	コマンド	14章，初始
	チキ	マムクート	14章，マルス说得(需得到星之宝玉)
	トムス	ジェネラル	15章，初始
	エスト	ペガサスナイト	15章，初始
	アベル	パラディン	15章，マルス或エスト说得
	ミシエラン	ジェネラル	16章，初始
	アストリア	勇者	16章，ジョルジュ说得
	カタリナ	贤者	16章外传，原创角色说得
	トーマス	スナイパー	17章，访问村庄
	シーマ	ジェネラル	17章，マルス说得(不能杀死グラ兵)
	サムソン	勇者	17章，シーマ说得(不能杀死グラ兵)
	フロスト	司祭	17章，结束
	ロシェ	パラディン	19章，访问村庄
	ビラク	パラディン	19章，ロシェ说得
	ザガロ	ホースメン	19章，ビラク说得
	ウルフ	ホースメン	19章，ザガロ说得
	ミディア	パラディン	20章，初始
	ユミル	ウォーリアー	21章，初始
	ミシェイル	ドラゴンナイト	21章，结束(15回合内让ミネルバ在村庄处待机，之后让マルス访问村庄)
	ナギ	マムクート	22章，初始
	マリア	司祭	最终章，ミネルバ说得
	ニーナ	司祭	最终章，シリウス说得
	エリス	司祭	最终章，マリク说得
	レナ	司祭	最终章，ジュリアン说得

由于前日篇的诸多角色加入后会自行离队，这里只总结出正篇时的加入方法。部分角色会提前出现但是无法说得，注意不要将其误杀了。

全人物成长率

成长率的单位皆为%，角色的实际成长率还需要加上相应的职业修正，另外原创单位（マイユニット）的成长率还受到开篇占卜时“未来”选项的影响。

姓名	HP	力	魔力	技	速	幸运	守备	魔防
マイユニット	30	25	15	30	30	60	20	10
マルス	50	45	5	45	45	80	25	10
アラン	0	0	0	0	0	10	0	0
ドーガ	20	25	0	30	50	40	25	10
ゴードン	30	30	0	20	10	50	20	10
セシル	30	30	20	45	65	50	15	10
ルーク	50	45	0	25	40	40	25	10
ロディ	40	35	0	35	55	60	25	10
ライアン	40	40	0	60	20	40	25	10
マリーシア	30	0	30	15	40	40	30	10
カチュア	50	40	10	60	55	50	20	10
マジ	30	20	10	15	40	50	15	10
ウォレン	40	40	0	45	15	40	25	10
リンダ	20	10	10	60	55	80	20	5
パオラ	40	50	10	75	5	20	20	10
サジ	30	25	0	40	20	45	15	0
ジュリアン	50	60	10	30	30	80	35	10
マチス	60	35	10	15	20	30	15	10
リフ	10	0	20	15	10	50	15	20
オグマ	50	40	0	30	30	60	15	15
ユミナ	20	0	20	30	40	50	30	10
ユベロ	30	0	20	20	35	50	35	10
シリウス	55	50	10	35	40	60	35	10
カシム	30	30	10	35	25	30	10	5
シーダ	30	20	10	60	70	80	15	10
バーツ	30	30	0	35	30	50	20	0
リカード	30	30	0	0	30	60	25	10
フレイ	50	30	5	40	55	55	25	10
ノルン	30	25	0	30	35	50	20	10
サムトー	40	20	0	10	40	30	15	5
ヴェンデル	20	10	0	20	10	50	35	5
シーザ	40	30	10	20	35	30	15	10
ラディ	40	40	0	25	35	50	15	10
ナバール	50	35	0	30	40	75	15	10
フィーナ	30	50	10	50	50	80	10	15
カイン	50	25	0	45	60	70	20	10
バヌトゥ	−10	0	0	−10	−10	10	0	15
ロジャー	20	45	0	30	40	75	25	10
ジョルジュ	40	30	0	15	15	50	30	10
エッツェル	60	0	20	40	30	40	45	20
ミネルバ	50	40	0	40	25	60	20	5
マリク	50	0	10	45	50	70	30	5
エルレーン	60	0	10	30	30	30	40	0
マリス	30	30	15	40	30	50	0	15
ダイス	20	20	0	20	30	40	10	20
ホルス	40	40	0	25	30	35	40	10
ジェイク	30	50	10	40	70	70	30	20
ダロス	30	35	0	25	20	40	30	0
ベルフ	40	40	0	30	30	40	10	0
ロベルト	40	40	0	50	40	50	15	20
ライデン	30	35	0	40	40	40	5	10
ベック	40	30	20	40	40	30	30	5
アテナ	35	30	5	40	40	65	20	15
チェイニー	20	10	10	−10	20	40	15	20
チキ	40	30	10	50	60	90	10	15
トムス	30	45	0	40	20	40	25	5
エスト	30	70	10	60	55	70	20	10

姓名	HP	力	魔力	技	速	幸运	守备	魔防
アベル	60	45	0	35	50	40	25	10
ミシエラン	40	60	5	30	40	50	40	15
アストリア	50	40	0	25	20	60	15	5
カタリナ	60	0	20	50	55	70	35	20
トーマス	50	55	0	50	40	50	20	15
シーマ	20	55	0	45	60	80	10	20
サムソン	40	30	0	10	10	70	25	5
フロスト	50	15	20	30	30	20	20	10
ロシエ	55	35	0	35	40	70	25	15
ビラク	40	45	0	20	50	50	35	5
ザガロ	50	40	5	50	45	40	40	10
ウルフ	50	50	5	40	45	60	30	5
ミディア	50	25	0	35	50	20	30	20
ユミル	20	50	0	20	40	35	30	0
ミシエイル	60	50	0	40	30	20	30	10
ナギ	40	30	10	50	60	90	10	15
マリア	15	0	20	20	15	75	20	20
ニーナ	25	0	20	30	25	45	25	20
エリス	40	0	30	45	50	80	35	0
レナ	15	0	25	20	10	60	25	20

职业成长率修正

职业	HP	力	魔力	技	速	幸运	守备	魔防
ロード	40	15	−10	20	20	0	5	−5
盗贼	30	10	−20	30	40	0	5	−10
マムクート	50	20	10	30	20	0	10	−10
コマンド	40	30	−20	30	30	0	15	−15
踊り子	–	–	–	–	–	–	–	–
佣兵/勇者	60	20	−20	25	20	0	5	−10
剑士/ソードマスター	50	10	−10	20	25	0	5	−5
战士/ウォーリアー	80	40	−20	15	10	0	0	−15
海贼/バーサーカー	80	40	−20	15	10	0	0	−15
アーチャー/スナイパー	40	10	−10	20	30	0	10	−10
ハンター/ホースメン	40	20	−15	15	25	0	5	−15
アーマーナイト/ジェネラル	60	15	−15	20	0	0	30	−10
ソシアルナイト/パラディン	40	15	−10	25	10	0	15	−5
ペガサスナイト/ファルコンナイト	30	10	−15	20	25	0	10	0
ドラゴンナイト	40	10	−15	20	25	0	10	0
魔道士	20	−10	30	20	15	0	−15	10
贤者	20	−15	20	20	20	0	−15	20
ダークマージ/ソーサラー	20	−15	20	20	20	0	−15	20
僧侣/シスター	20	−15	10	15	20	0	−10	30
司祭	20	−15	20	20	20	0	−15	20



相比起惹系列玩家诟病的前作《新·暗黑龙与光之剑》，本作在各方面都要出色不少。原创角色“影之英雄”的引入增加了玩家的投入感，建立在此之上的外传剧情也毫不生硬，很好地融入了原作的主线之中。支援系统在突出人物关系网作用的同时，也极大限度地丰富了角色的形象，想要收集齐共计77个人物的全部对话可是不小的工程。高难度下合理运用兵种变更系统和走位，将难关一一攻破时带来的成就感十足。“新·阿卡内亚战记”不单具有深远的纪念意义，评分系统也是让玩家一再挑战的动力。除了依然腆着一张“饼”脸外，本作还是相当令人满意的，希望能早日迎来3DS上的《火焰之纹章》。



文 kk7 编 乌冬 美编 咕噜

进入NDS时代后，虽然MMV推出了诸多以“新牧场物语”为口号的新概念牧场。但传统的《牧场》却一直没有怠慢，并不断地进行着创新。从《风之集会》到《与你共建海岛》，“《牧场》系列”从原本的辛勤耕作创业型游戏变成了突出某一项内容的新颖牧场，目的就是让玩家从繁重的耕种中解放出来，更加休闲和更细致地体会村庄生活，以及与村民们的交流。



NINTENDO DS

牧场物语 双子村			
牧场物语 ふたごの村			
MMV	SLG	2010年7月8日	日版
1人	1Gb	5040日元	无对应周边

POCKET HALO 光环视频收录

推荐度 A

攻略透解 GUIDE THROUGH

在自然丰茂的双子之村展开牧场生活

系统详解

基本操作

键位	作用
方向键	移动
A	对话/调查
B	跳跃
L	进行跑步
R	更换装备
X	打开背包
Y	收物品入背包



屋内设施介绍

设施	作用
床	睡觉的地方，可选择是否存档，然后进入下一天。
书架	查看资产表、家畜拥有情况和比赛参加情况等。
花瓶	在花店制作了花束后可安放在这里，让房屋更加美丽。
箱子	存放物品，空间和屋外的仓库相通。
广播	从村长那里购买，可得知明天的天气。
日历	可查看当月的节日和村民生日情况，比较重要。
厨房	可以进行料理的制作。
厕所和浴室	需扩建后才能拥有。
仓库	屋子外的仓库，骑马后按R可牵着到处走。

村庄的选择与搬迁

从这次的标题就可以看出，游戏的最大特色就在于以畜牧和耕种为特色的两个村庄了。不过其实大家不必为选择哪个村庄而为难，虽然两个村庄的特色不一样，但也只有初期教学不同，布鲁贝尔村最初会教玩家怎么照顾动物，而此花村则是教如何种植农作物。最大的影响只有讨好另外一个村庄的村民时要翻山越岭了，不过好在有马可以骑。



两个村庄的牧场具体差异是布鲁贝尔村可以养的动物多一点，增筑后可以养蜜蜂。此花村的农田大一点，后期还可以建造水田。此外每个季节的23～30日可以选择搬迁到另一个村庄，想搬去对面村庄的话要在这个时候去对面村庄的役场和村长对话。搬迁所有东西都会继承，惟一的问题就是当从布鲁贝尔村搬到此花村时，如果带的动物太多，容不下的动物必须要卖掉。

作物的培育方法

相信系列的老玩家对作物的培育方法已经不陌生了，基本来说就是四步：除草、耕地、播种和浇水，分别会用到镰刀、锄头、种子和水壶。在初期春天的教学中，村长会给你这四个道具，按R选择相关道具并进行这四步操作就可。直到作物长成，期间要保证浇水，一天不浇水作物就会变成灰色，两天不浇则枯萎。

本作中有水沟存在，能方便浇水。具体操作方法是耕下一块地的时候按住方向不放，主角会保持当前的耕地姿势并移动，这个时候耕下一块地就会把两块地连成水沟了，这样在浇水时只要浇一次就能浇到水沟内的全部作物，另外水壶没水时可去耕地旁的水池装水。

之前几作《牧场》中品质属性在本作中也存在，想要让品质快速上升，可以购买肥料。放置肥料后周围8格的作物都能够享受到，在种植出后作物的品质会上升。配合种子机，最终就能够种植出5星品质的最强作物。最后要提的是，作物大都季节专属的，在每个月最后一天不收取当季的作物的话，下个月会全部枯萎。

动物的照顾方法



本作的家畜种类包括鸡、牛和羊，而到了第二年秋后还可以养羊驼。这些家畜的照顾主要有两点要注意的，首先是喂食，购买了牧草和鸡饲料后放在仓库里，动物小屋的喂食口就会自动冒出饲料了，然后扔到指定地点它们就会自己去吃。其次是培养感情，每天要用刷子帮它们刷洗，并按A交流就可以慢慢积累好感了。另外晴天时记得要将它们推出门放牧。

忘记喂食或长时间不照顾都会让它们生病，这时得买动物之药来为它们治病，如果放着不管的话它们会死亡。牛和羊等买来后要养育一段时间后它们才能长大，这时便能获得牛奶和羊毛，同时它们还可以生育小牛和小羊。

动物们分别可产出鸡蛋、牛奶和羊毛，羊驼则产羊驼毛。产出物的质量和家畜的好感度有关，好感度越高质量就越高。同时牛奶还有个大小的问题，只有棕色的奶牛才能够产出最大号的牛奶。最后还有金色产品的设定，只有当你的家畜参加比赛获得冠军，同时好感最高时，才会随机产出金蛋等产品。除了家畜外游戏中还有马和宠物，不过照顾方面不太费力。注意和它们培养好感就可以了。



捉虫和捕鱼

游戏的舞台围绕着充满动物的大山展开，所以捉虫和捕鱼等活动也成为了游戏中比较重要的活动。在山间行走中会看到昆虫，靠近按A就可捉住了，而蝴蝶则需要跳起来按A键。不管是蝴蝶还是昆虫，一定时间内不捉就会消失。

捕鱼的话有捉鱼和钓鱼两种方法，捕鱼只要在浅滩里走到鱼的影子旁按A就可，而钓鱼则要在后期拿到钓鱼竿后才能够进行。装备钓鱼竿后在池塘边的栈桥上按A使用，当鱼上钩的时候还要连打A键把鱼钓上来。随季节和时间的不同出现的昆虫和鱼都会不同，比如下雨天会出现青蛙，而18点后在浅滩可捉到螃蟹，想要收集全可要多逛逛。



后山和动物

后山除了捉虫和钓鱼外，每个季节还能够拾取到不少野味和花朵，这些物品拿来送人和完成任务都是不错的选择。在6个后山场景都会有大石头挡路的地方，根据时间的进行会发生剧情，就能去更多的地方。另外有些地方要依靠机关才能去，比如滑索和蘑菇（跳上去可弹跳），这个一看就知道，就不多介绍了。

后山还有各种各样的动物，不过这些动物可不是摆设，你可以讨好他们，这样它们见到你就不会逃了，同时熊之类凶猛的动物也不会攻击你了，具体的做法是扔它们喜欢吃的东西到它们面前。然后它们便会吃，循环几次后好感就会提高了。还有注意食物要新鲜，动物喜欢吃的东西具体可参考左表。

动物	对应食物
鸭子	鱼
鸟	大米
老鼠	奶酪
熊	蜂蜜
熊猫	竹子
野猪，狸猫，狐狸，猴子，鼬	蛋类

挖矿

挖矿也是在山上进行，不过需要先发生扩建剧情，挖通山间通道后才能够进行，最快也要1年秋天（前提是1年夏扩建了耕地）。扩建完成后来到通道，用锤子砸矿脉就有机会得到稀有矿石了，这次的矿石都能卖不错的价钱，是赚钱的好选择。



称号系统

游戏中有着称号的存在，在达成一定条件后女神便会出现，并给予相应的称号。除了是对玩家的肯定外，还会提升角色在游戏中的等级，比如完成一定任务后升级到2级后，能接取的任务数也会增加。下面就简单介绍下游戏中有哪些称号。



内容	称号相关要素
牧场	游戏年数
任务	完成任务数
钓鱼	鱼的种类数
捉虫	虫的种类数
料理	完成配方数

关于女神

女神在初期剧情后可来到山顶的泉水处见到，和以往的作品一样，朝泉水里扔东西女神就会出现。扔的东西相当于送给她，根据喜好能够提升好感。游戏中还有宝珠的存在，取得6个宝珠后女神会完成你一个愿望。

宝珠名	场所	季节
赤のすてき	山上采集点随机	1年中
橙のすてき	山上采集点随机	1年中
黄のすてき	雨天在浅滩抓鱼	春（此花村）/秋（布鲁贝尔村）
青のすてき	雨天在浅滩抓鱼	春（布鲁贝尔村）/秋（此花村）
绿のすてき	雨天用高级鱼竿在瀑布下流钓到	夏
紫のすてき	雪天用高级鱼竿布鲁贝尔村旁的池塘钓到	冬

愿望	效果
このはな村の住人と仲良く！	提升和此花村居民的好感度
ブルーベル村の住人と仲良く！	提升和布鲁贝尔村居民的好感度
元气にしてほしい！	提升体力
あの子と仲良くなりたい！	提升女恋爱对象的爱情度
あの人と仲良くなりたい！	提升男恋爱对象的爱情度
女神さまにうたってほしい！	提升和女神大人的好感度
女神さまに笑ってほしい！	提升和女神大人的好感度
アリエラと结婚させて！	和アリエラ结婚的关键



任务详解

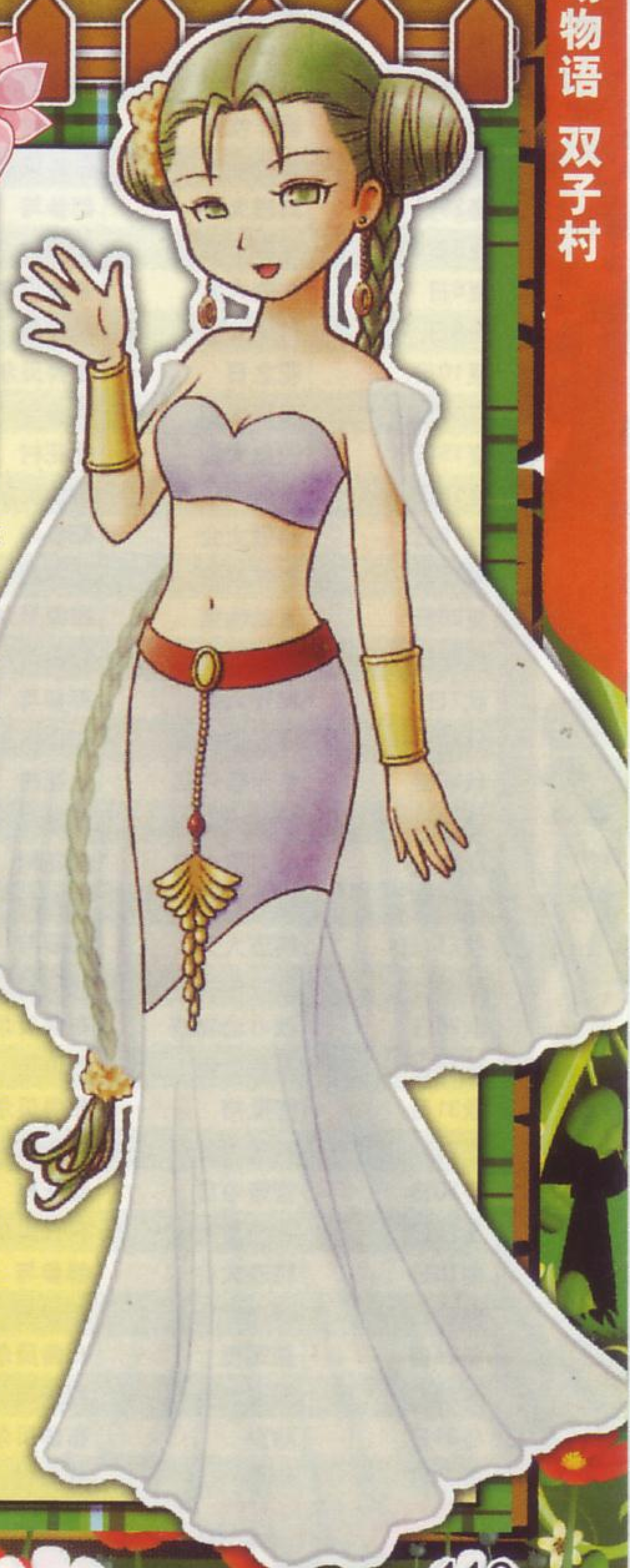


在两个村庄分别都有各自的公告板，村民的委托都会出现在上面，玩家最多可以接取两个村的任务。任务大都是要送一些东西到指定的人处，选中委托用纸后按L／R键可切换委托说明，第一页是委托人的说明。第二页是委托所需的内容和要送给的人，带着所需物品到要送到的人那里对话，就会出现是否进行委托的选项，但要注意有些委托并不是送到委托人那里，要给到第二页上面的名字那人那里。第三页是报酬，即完成后获得的奖励。而那些不是送到委托人那里的任务，在送完后还要到委托人那里对话一次，才能拿取奖励，同时提升委托人的好感。

委托都是有时限的，除了特殊的委托外时限都非常短，所以当不能确定是否能够完成这个委托后建议不要接取，等取得了相关物品后再接，再直接送到指定人员那里就可以了，否则指定时间内完成不了的话会降低好感。还有就是给予的物品除了有质量的要求，还有新鲜度也不能太低，否则完成后也会减少好感。

委托都是随机生成的，不完成也无所谓，接受的委托在下屏点击委托一览可以查看。除了黄色的普通委托外还有特殊委托，每个月会刷新一次，其中紫色的委托能让你获得重要道具，比如斧头和锤子等就是通过这个方法来获得。此外布鲁贝尔村还有红色的增筑任务，此花村则有蓝色的农具升级任务。





房屋的扩建

关于房屋的扩建在第一年春，建筑屋的老板娘会给出教学提示，而真正可以扩建则要等到获得了斧头和锤子，这样才能得到扩建用的木材和石材。然后接取公告板中的红色扩建任务，接取任务后和建筑屋的老板娘对话，她会让你选择要扩建什么，选择后你的委托也变成了扩建任务，在指定时间内将扩建所需的石材和木材带给老板娘完成任务就可以了。可扩建的内容有房屋，耕地，动物小屋等等，后期还有水田和机器小屋，在不同的村庄可扩建的地方是不一样的。



节日介绍

本作中节日依旧丰富，同时料理大赛也成为了推进游戏剧情的最重要部分。节日一般都在山顶或是举办此节日的村庄的役场举办，料理对决和某些节日都需要你带着相关料理前往。在到了指定时间后去相关地点和村长对话就可参与节日活动了（参加料理对决的话还要举着材料），不过过了一定时间后村长会立刻走掉，这样就错过这个节日了，得抓紧时间。另外参与节日后时间会直接跳到18点，也就是傍晚，所以不要忘记做重要的事情哦。



全节日一览

时间	节日名	参与的村庄	备注
春7日	料理大会	都参与	12点后在山顶举办（主题是サラダ）
春9日	赏花节	此花村	12点后在役场举办（要带料理）
春13日	料理大会	都参与	12点后在山顶举办（主题是スープ）
春14日	春感谢祭	布鲁贝尔村	男孩将带有巧克力的料理送给女孩
春15日	儿童节	此花村	12点后在役场举办(要带デザートが)
春19 日	料理大会	都参与	12点后在山顶举办（主题是メイン）
春25日	春作物祭	此花村	12点后在役场举办
春26日	春动物祭	布鲁贝尔村	12点后在役场举办
春29日	料理大会	都参与	12点后在山顶举办（主题是デザート）
夏3日	捉虫大会	此花村	12点后在役场举办
夏6日	钓鱼大会	布鲁贝尔村	12点后在役场举办
夏9日	料理大会	都参与	12点后在山顶举办（主题是サラダ）
夏10日	花之日	布鲁贝尔村	村里的大家以花为礼物互赠
夏14 日	料理大会	都参与	12点后在山顶举办（主题是スープ）
夏15日	钓鱼大会	此花村	12点后在役场举办
夏18日	天体观赏日	布鲁贝尔村	20点后在役场举办
夏19日	料理大会	都参与	12点后在山顶举办（主题是メイン）
夏25日	夏作物祭	此花村	12点后在役场举办
夏26日	夏动物祭	布鲁贝尔村	12点后在役场举办
夏28日	料理大会	都参与	12点后在山顶举办（主题是デザート）
秋7日	料理大会	都参与	12点后在山顶举办（主题是サラダ）
秋10日	音乐祭の日	布鲁贝尔村	12点后在役场举办
秋10日	音乐祭の日	此花村	12点后在役场举办
秋14日	料理大会	都参与	12点后在山顶举办（主题是スープ）
秋15日	お月见の日	此花村	20点后在役场举办
秋18日	花之日	此花村	村里的大家以花为礼物互赠
秋21 日	料理大会	都参与	12点后在山顶举办（主题是メイン）
秋25日	秋の作物祭	此花村	12点后在役场举办
秋26日	秋の动物祭	布鲁贝尔村	12点后在役场举办
秋28日	料理大会	都参与	12点后在山顶举办（主题是デザート）
秋31日	南瓜祭	布鲁贝尔村	把糖果给来家里的小孩
冬7日	料理大会	都参与	12点后在山顶举办（主题是サラダ）
冬10日	雪祭の日	此花村	12点后在役场举办
冬14日	冬感谢祭	布鲁贝尔村	女孩将带有巧克力的料理送给男孩
冬16日	料理大会	都参与	12点后在山顶举办（主题是スープ）
冬21日	料理大会	都参与	12点后在山顶举办（主题是メイン）
冬24日	圣诞夜	布鲁贝尔村	和约定好的人共同渡过一天
冬28日	料理大会	都参与	12点后在山顶举办（主题是デザート）
冬31日	除夕	布鲁贝尔村	20点在役场开始
冬31日	新年	此花村	20点后在役场举办





结婚对象与料理大会攻略



村民喜好

作为正统续作，与村民交往和提升好感依旧是游戏的最大内容，本作中好感度在对话时通过对话框旁边的鲜花数直接看到。和以往作品相同，提升好感的途径有两种，一种就是最简单的，每天和村民对话，持之以恒就能让好感提升，另一种是送礼，每个角色都有自己喜欢和讨厌的东西，其中喜欢的物品分为喜欢和很喜欢两种，送这两种东西的话能很快地度提升好感。此外游戏中还有生日的设定，在生日的时候送相关人员最喜欢的物品的话，能让好感大幅度提升，可千万不要放过这个机会。还有就是送礼提升的好感和物品的新鲜度没有关系，不用担心自己的礼物因为新鲜度不够而被拒收。





关于结婚

当和可结婚对象（根据初期选择性别不同对象也会不同）好感达到一定程度后，在特定时间对话她会约你出去，这时选择了正确的地方后会发生剧情，可提高好感。每个对象有四个左右的剧情，全部触发并将对方好感提升到最高（全开的红花状态）后就可以购买青之羽根求婚了。不过求婚前你还要满足几个条件，对方的家人的好感要在四花以上，比如リア就是他的父亲ハワード和好友カミル。并扩建了房屋购买了双人床（ダブルベッド，条件满足后可以增筑），这样才能够成功求婚，当选择女主角时，则还会接受到求婚。在下面的喜好一览中会例举对方爱情事件的具体地点和选项，还有要讨好的亲友的名字。（ディルカ和アリエラ都属于隐藏交往对象，交往方法暂时不明。）

另外本作中村民会对主角的交往情况产生反应，当主角同时和几个对象好感很高时，并发生了三个以上剧情后，便会发生吃醋的剧情，导致一段时间后不能约会，为了避免这种情况最好只和一个对象约会吧。此外每个女友/男友都有一个默认的对象，也就是你的竞争对手，当你和对象进展顺畅时也会发生和竞争对手的剧情。

村民喜好一览

新娘候补

リア

开朗有朝气的少女，是村里的偶像。在父亲的餐厅帮忙，擅长制作红茶和糕点。梦想是在都会里开自己的店。

家人	ハワード、カミル
生日	夏23日
最爱	さくらんぼパイ（樱桃派）
喜欢	ハーブティー/ムーンドロップ/甜的东西/ミント/カモミール/ハチミツスイートポテト/ストレートティー/ロシアンティー/フルーツパフェ
讨厌	蝴蝶、ガスパチョ、ブイヤベース、トムヤンクン、きのこホイルむし、煮物料理、萝卜料理、酒系、所有昆虫
约会日	月曜（昼）、水曜（夜）、木曜（昼）
地点和选项	广场（好き！）、教会そば（いただきます）、泉（さびしくなかったよ）、教会そば（大丈夫だよ）。



ラズベリー

沉默恬静的少女，小时候随家人搬到了布鲁贝尔村。是リア的好朋友。

家人	グラニー
生日	春4日
最爱	チャーハン（炒饭）
喜欢	蝴蝶、ホットミルク、ちらしずし、西洋料理、各种香水、マジックブルー草、黄色礼物箱
讨厌	茶类、日本料理、所有矿石、デカ系的鱼
约会日	月曜（昼）、水曜（昼）、日曜（昼）
地点和选项	村はずれ（けっこう大变），シェ・グラニー前（うん、かわいいなぁ），プティ・ハワード（かわいいと思うよ），シェ・グラニー前（おいしい）



ナナ

有很大包容心的温柔姐姐。帮忙祖父母耕种田地，不过她也有顽固的一面。

家人	ゴンベ
生日	春27日
最爱	たき迂みご饭
喜欢	蝶、抹茶、オムライス、日式料理、糖果系、茶系、ムーンドロップ草、
讨厌	至高のカレー、フカヒレスープ、トムヤンクン、ホットコーヒー、焼きビーフン、饮料系、蜻蜓和青蛙
约会日	月曜（昼）、水曜（昼）、金曜（昼）
地点和选项	木の下（面倒见が良いんだね/需要チヒロ和マオ的好感），桥の上（大好きだったんだね），川边（新しい一面），桥の上（全然平气だよ/需要キリク的好感）。



リコリス

喜欢大自然的少女，拥有农业学博士的称号。毕业后回到了村庄，帮助叔叔经营果树店，并钻研自然。

家人	ザウリ
生日	冬27日
最爱	豆腐のサラダ
喜欢	サラダ系料理、汤系料理、鲜花、蘑菇
讨厌	宝石、ライギョ、ブイヤベース、トムヤンクン、鱼料理、矿石、青蛙
约会日	月曜（昼）、土曜（昼）、日曜（昼）
地点和选项	泉（气にしないで），泉（植物っておもしろい），いこいの场（すてきだね），木の下（可爱い女の子）。



贤者さま

住在深山小屋的炼金术士。以钻研炼金术为人生目标。第二年深夜进入山道就可以遇到。

生日	冬30日
最爱	羊驼毛
喜欢	フカヒレスープ、ホットケーキ、ロシアンティー、贤者の石
讨厌	こうや豆腐、野菜系料理、ご饭、パン、焼きりんご、プリン、果汁系、昆虫
约会日	火曜（昼）、木曜（昼）、土曜（昼）
地点和选项	ブルーベル村侧山道（まかせて），贤者さまの家（はかり间违い），贤者さまの家（いただきます），村はずれ（もちろん/需要リア的好感度）



アリエラ

第二年登场的修女，对女神抱有很深的信仰。

生日	冬17日
最爱	アイスクリーム（冰淇淋）
喜欢	サラダ系、糖果系、水果系、マジックブルー草
讨厌	カレー系、宝石、矿石、昆虫、デカ系的鱼
约会日	－
地点和选项	－



新郎候补

アーシュ

同样是牧场的经营者，对谁都十分友好。

家人	ジエシカ、シエリル
生日	春20日
最爱	ドリア
喜欢	牛奶系列饮料和料理、巧克力系糖果、マジックドロップ草
讨厌	绿茶、烤蘑菇、白玉粉、フルーツ白玉、蘑菇系料理、中华料理、デカ系的鱼
约会日	火曜（昼）、水曜（昼）、土曜（昼）
地点和选项	广场（游んであげなよ/需要シエリル好感），シエ・グラニー前（真剣に说得する），プティ・ハワード（见守る），广场（一绪に追いかけるよ）



カミル

沉默寡言的少年，然而却对于鲜花的理解十分透彻。能制作出十分出色的花束。

家人	ハワード，リア
生日	秋1日
最爱	トムヤンクン
喜欢	ハーブティ、ローズワイン、フォンデュ系的料理、红茶系、鲜花、香水
讨厌	スイートポテト、チョコホールケーキ、はちみつティー、系、果汁系、蜂蜜系、昆虫
约会日	火曜（夜）、木曜（昼）、金曜（昼）
地点和选项	花だん前（やさしそうな良い花达だね），村はずれ（ガーベラが良いよ），花だん前（2人で顽张れば大丈夫だよ/需要ルドガー好感），川边（绝对见つかるよ、大丈夫/需要アーシュ和ラズベリー的好感）



キリク

有着直爽的性格，行动派。由于经营马的买卖，所以对马也很了解。

生日	夏13日
最爱	辛口カレー
喜欢	刺激性料理、酒、マジックレッド草、チビワカサギ、ワカサギ、デカ系的鱼、ヘラクレス、ウマ用のクッキー
讨厌	草もち、スイートポテト、くりまんじゅう、モンブラン、お果子系、果汁系、蜂蜜系
约会日	火曜（夜）、金曜（昼）、土曜（昼）
地点和选项	桥の上（もちろん），竹马の友（大事な友达なんだね），竹马の友（きっと元气でやってるよ），木の下（自分に素直になれば良いよ/需要ディルカ好感度）



チヒロ

以医生为梦想的少年，有着可爱的一面。



家人	アヤメ
生日	冬5日
最爱	グラタン
喜欢	チビワカサギ、绿茶、コロッケ系的料理、蛋糕和糖果、つかれとれーる、たふねす
讨厌	トマトサラダ、ビビンバ、サンドイッチ、ワイン系、昆虫
约会日	月曜（夜）、金曜（昼）、日曜（夜）
地点和选项	食事处ソナ（料理は乐しいよね），木の下（必见☆料理の友），チヒロの部屋（いつか努力はむくわれるよ），いこいの场（心配かけてごめんね）

ミハイル

温柔的音乐家，在1年秋登场。有着成年人般的从容，讨厌别人追究他的过去。



生日	秋12日
最爱	汤豆腐
喜欢	ハーブサラダ、日式料理、茶系、谜の石板、手纸入りのビン
讨厌	ペンネパスタ、非日式料理、糕点系、红茶系、酒系、香水系
约会日	水曜（下午）、日曜（下午）
地点和选项	泉（弹いて欲しいな），川边（何か手　おうか），役场（大切なバイオリンだね），泉（大好き）

ディルカ

阳光的邮局少年，第一年夏天登场。因为对农作物的兴趣而来到了此花村。



生日	夏12日
最爱	クリームコロッケ
喜欢	カレー系、お茶系、マジックレッド草、カブトムシ系
讨厌	ポップコーン、目玉焼き、サラダ系、つけもの系、面包、甜酒、冒险、鱼
约会日	－
地点和选项	－

普通村民

ルドガー	
生日	春16日
最爱	おから
喜欢	ムーンドロップ、绿茶、まつ茶、ご饭、チャーハン、ウーロン茶、たき迂みご饭、焼き鱼

ローズ	
生日	秋23日
最爱	なす田乐
喜欢	マジックブルー、ミント、ストレートティー、スノードロップ、たき迂みご饭、焼き鱼、きりぼし大根

グラニー	
生日	春11日
最爱	トマトフォンデュ
喜欢	チビシシャモ、チビアユ、チビイワナ、チビマス、マス

ジェシカ	
生日	夏17日
最爱	チーズまん
喜欢	マジックブルー草、ミント、ストレートティー、スノードロップ、チビウナギ、ワカサギ

シェリル	
生日	春24日
最爱	トライフル
喜欢	ちょうちょ系、プリン、チョコカステラ、アップルパイ、カステラ、アイスクリーム

ハワード	
生日	春27日
最爱	王样ミルクティー
喜欢	カモミール、ラベンダー、ハーブの香水、バラの香水、バラ

アイリン	
生日	冬9日
最爱	春のときめき（香水）
喜欢	アユ、资材、木の枝、石

ロヴェン	
生日	秋4日
最爱	フレンチトースト
喜欢	鲜花

イルサ	
生日	夏5日
最爱	プーアル茶
喜欢	カブトムシ、绿茶、ウーロン茶、そば茶、まつ茶、ビビンバ、マジックレッド草

リュイ	
生日	秋16日
最爱	ミックス・オ・レ
喜欢	マジックブルー、バナナオレ

ソナ	
生日	冬12日
最爱	たき迂みご饭
喜欢	ムーンドロップ、卵かけご饭、茶碗むし、ちらしずし、くさもち、焼きいも、浅づけ、そばだんご、おひたし、卵井、くりまんじゅう、ウーロン茶

マオ	
生日	冬19日
最爱	ホットケーキ
喜欢	刺身、プリン、月见团子、草もち、苺大福、カステラ、くさもち、マジックレッド草、焼きいも、そばだんご、アップルパイ、アイスクリーム

ザウリ	
生日	春6日
最爱	八宝菜
喜欢	チビイワナ、イワナ、サワガニ、チビシャンガニ、きゅうりのナムル、ハーブサラダ、マジックブルー草、浅づけ、おひたし

シエン・ロー	
生日	秋8日
喜欢	矿石类、ササ、食べられる鱼、绿茶、ウーロン茶

ゴンベ	
生日	冬22日
最爱	ちらしずし
喜欢	农作物、虫

アヤメ	
生日	秋30日
最爱	キッシュ
喜欢	マジックレッド草、お茶系、だんご系、くさもち、卵井、たき迂みご饭、いろどりの大地

女神さま	
生日	春8日
最爱	いちご（草莓）
喜欢	花类、カモミール、ラベンダー、卵

フーチョ	
生日	夏21日
最爱	和风サラダ
喜欢	ムーンドロップ、トンボ类、绿茶、ウーロン茶

ルーチョ	
生日	夏21日
最爱	チョコアイス
喜欢	キノコ、青蛙、たけのこ、布丁、ティラミス、エッグタルト、チョコクッキー、スイートポテト、くりまんじゅう

ムーチョ	
生日	夏21日
最爱	コロッケ
喜欢	コイン、ホタル

料理大会

料理大会在剧情中是两个村庄矛盾的中心，而女神则拜托主角利用这个大赛来改善两个村庄中的关系。料理大赛每个月有四次，每次的主题都不相同，需要带着和主题相同的料理前往。

料理的胜负取决菜的新鲜度和质量，越新鲜、质量星数越高的材料能做出更好的料理。在春天的四场胜负中村长会提供材料，不过之后的料理对决就要靠自己了。胜利后可从村长那获得奖品，一般是红酒。同时之后女神也会告诉你两个村的关系改善了多少，关系用心型来表示。只要一直获胜，就能让两个村庄和好如初了。



料理的制作

料理的制作十分简单，身上带着材料，然后在家里的厨房调查炊具。此时可以选择按照配方制作和自选材料制作，配方在制作成功一次料理后会出现，同时在村内调查大家的书架也会获得料理制作的提示。而最常用的则是自选材料制作，从左边背包内选出要使用的材料，并在右边选择制作料理的器具，然后选OK，料理就制作完成了。

料理器具有なべ，フライパン和フライパン三种，开始时春天饭店的婆婆会提供玩家第一个器具并教主角怎样制作料理，而后两个器具则要游戏时间达到一定后，根据告示板的提示在饭店婆婆那里购买。下面列出所有料理配方一览，方便大家收集料理图鉴。表中アレンジ一项是选择配方后可追加的材料，能让制作出来的料理品质更高。括号内则是选择制作时选其中一种加上就可以开始料理制作。



色拉（サラダ）

编号	料理	必要器具	材料	アレンジ
1	かぶのサラダ	—	かぶ	きゃべつ/きゅうり/ラディッシュ/にんじん/たまねぎ/トマト
2	トマトサラダ	—	トマト	きゅうり/ラディッシュ/にんじん/かぶ/たまねぎ
3	オニオンサラダ	なべ	たまねぎ	にんじん/トマト/かぶ/きゅうり
4	マッシュポテト	なべ	じゃがいも/ミルク	さつまいも
5	ハーブサラダ	—	ミント/カモミール/ラベンダー	极ハーブマヨネーズ
6	カプレーゼ	—	トマト/油	上チーズ/ラベンダー
7	ミモザサラダ	—	きゅうり/きゃべつ/アスパラ/ゆで卵	—
8	おひたし	なべ	ほうれん草	—
9	浅づけ	调味料	きゅうり/かぶ	白菜
10	きゅうりのナムル	—	きゅうり/油	—
11	豆腐のサラダ	—	豆腐/きゅうり/たまねぎ	—
12	サラダパスタ	—	パスタ/きゅうり	かぶ/きゃべつ/たまねぎ/にんじん/トマト
13	和风サラダ	—	大根/白菜/たまねぎ	なす
14	ミックスサラダ	调味料	きゃべつ/きゅうり/アスパラ/トマト	大根

汤（スープ）

编号	料理	必要器具	材料
1	ヴィシソワーズ	なべ	じゃがいも/たまねぎ/バター
2	ガスパチョ	なべ	トマト/きゅうり/たまねぎ/パン
3	ブイヤベース	なべ	たまねぎ/トマト（ヒラメ/サケ/油）
4	コーンスープ	なべ	とうもろこし/バター/ミルク
5	オニオンスープ	なべ	たまねぎ/バター
6	かぼちゃスープ	なべ	かぼちゃ（じゃがいも/たまねぎ/ミルク/豆乳）
7	豆乳	なべ	大豆/枝豆
8	みそ汁	なべ	みそ（ほうれん草/じゃがいも/たまねぎ/豆腐/油あげ）
9	ハーブスープ	なべ	カモミール/たまねぎ
10	アスパラのスープ	なべ	アスパラ（たまねぎ/ミルク/豆乳）
11	ラディッシュスープ	なべ	ラディッシュ/ミルク
12	卵スープ	なべ	卵/たまねぎ
13	ソイビーンスープ	なべ	豆乳/大豆
14	フカヒレスープ	なべ	チビザメ/しいたけ
15	トムヤムクン	なべ	サワガニ/トマト/ブラウンマッシュ/ほうれん草
16	フォー	なべ	米粉/たまねぎ/スパイス

小吃（オードブル）

编号	料理	必要器具	材料
1	かぶのバターいため	フライパン	かぶ/バター
2	フライドポテト	フライパン	じゃがいも/油
3	ポテトのパンケーキ	フライパン	じゃがいも/小麦粉/油
4	ハッシュドポテト	フライパン	じゃがいも/小麦粉/油（ハーブチーズ/ハーブバター）
5	じゃがバター	フライパン	じゃがいも/バター
6	ロールキャベツ	フライパン	きゃべつ（たまねぎ/トマト/パン粉）
7	ポップコーン	フライパン	とうもろこし
8	コーンフレーク	フライパン	とうもろこし/ミルク
9	ゆで卵	なべ	卵
10	目玉焼き	フライパン	卵/油
11	焼ききのこ	フライパン	油/蘑菇
12	きのこのホイルむし	フライパン	蘑菇
13	サンドイッチ	—	パン/きゅうり/トマト
14	ハーブサンド	—	パン/ミント/カモミール/ラベンダー
15	フルーツサンド	—	パン/ヨーグルト/水果
16	ぶどうパン	—	パン/ぶどう
17	ジャムパン	—	パン/ジャム
18	カレーパン	—	パン/カレー粉
19	トースト	フライパン	パン
20	フレンチトースト	なべ	パン/卵
21	バターロール	なべ	パン/バター
22	コロッケ	フライパン	じゃがいも/油/パン粉
23	クリームコロッケ	フライパン	じゃがいも/油/パン粉/ミルク
24	チーズコロッケ	フライパン	じゃがいも/油/パン粉/チーズ
25	フォカッチャ	フライパン	小麦粉/油/ハーブバター
26	キッシュ	フライパン	小麦粉/かぼちゃ/ほうれん草/じゃがいも
27	ガレット	フライパン	そば粉/卵
28	フィッシュ&チップ	フライパン	じゃがいも/油/小麦粉（ブルーギル/ブラックバス）
29	ハニートースト	フライパン	パン/ハチミツ
30	カナッペ	—	パン/チーズ/ゆで卵
31	アランチーニ	フライパン	ご飯/油/パン粉/チーズ
32	ドルマ	フライパン	きゃべつ/ご飯/たまねぎ
33	焼きとうもろこし	フライパン	とうもろこし/バター
34	なす田乐	なべ	なす/みそ
35	焼きなす	フライパン	なす/油
36	焼きいも	フライパン	さつまいも
37	茶碗むし	なべ	卵/きのこ
38	刺身	—	大鱼
39	かまぼこ	なべ	（ウナギ/ヒラメ/スズキ/チビスズキ）
40	野菜いため	フライパン	油/きゃべつ
41	八宝菜	フライパン	油/きゃべつ（にんじん/しいたけ）
42	しゅうまい	なべ	たまねぎ/きゃべつ/小麦粉
43	ぎょうざ	フライパン	小麦粉/たまねぎ/きゃべつ/しいたけ
44	ちゅうかまん	なべ	小麦粉/にんじん/しいたけ/しめじ
45	カレーまん	なべ	小麦粉/カレー粉
46	チーズまん	なべ	小麦粉/チーズ
47	天ぷら	なべ	小麦粉/油/卵/なす（しいたけ/ワカサギ）
48	春巻	フライパン	米粉/きゃべつ
49	豆腐	なべ	大豆
50	おから	なべ	大豆/油あげ/にんじん
51	あげだし豆腐	なべ	豆腐/小麦粉
52	油あげ	なべ	豆腐/油

53	こうや豆腐	なべ	豆腐
54	汤豆腐	なべ	豆腐/豆乳
55	冷奴	—	豆腐
56	ゆば	なべ	豆乳
57	だしまき	なべ	油/黒い卵
58	いもの煮っ转がし	なべ	じゃがいも
59	かぼちゃの煮つけ	なべ	かぼちゃ
60	がんもどき	なべ	豆腐/油（にんじん/じゃがいも）
61	ふろふき大根	なべ	大根
62	きりぼし大根	フライパン	大根
63	まぐろのユッケ	—	マグロ/卵
64	トッポギ	なべ	おもち/スパイス/たまねぎ/にんじん

主菜（メイン）

编号	料理	必要器具	材料	アレンジ
1	オムレツ	フライパン	油/ミルク/卵	—
2	オムライス	フライパン	油/ミルク/ご饭/卵	—
3	チーズフォンデュ	なべ	パン/チーズ	—
4	トマトフォンデュ	なべ	トマト/パン/油	—
5	ピンクフォンデュ	なべ	パン/チーズ(グラスワイン赤/ワイン)	—
6	ラクレット	フライパン	じゃがいも/チーズ	—
7	グラタン	フライパン	ペンネパスタ/たまねぎ/チーズ	—
8	ピザ	フライパン	小麦粉/トマト/チーズ	—
9	ムニエル	フライパン	小麦粉/油(ヒラメ/ヤマメ/スズキ/サケ/マス/チビサケ)	—
10	お鱼のマリネ	—	油/たまねぎ(マグロ/刺身/サケ/チビサケ)	—
11	リゾット	フライパン	ご饭/油/トマト/たまねぎ	—
12	ドリア	フライパン	ご饭/たまねぎ/小麦粉/ミルク	—
13	农夫の朝食	フライパン	たまねぎ/じゃがいも/チーズ/バター	—
14	マカロニ&チーズ	フライパン	パスタ/チーズ	—
15	ペンネパスタ	フライパン	パスタ	—
16	ドライカレー	フライパン	ご饭/カレー粉	—
17	カレーライス	なべ	ご饭/カレー粉/じゃがいも	—
18	野菜カレー	なべ	ご饭/カレー粉/ほうれん草	アスパラ/ピーマン
19	辛口カレー	なべ	ご饭/カレー粉/スパイス	トマト/ラディッシュ
20	のりカレー	なべ	ご饭/カレー粉/のり	うに/トリュフ
21	牛乳カレー	なべ	ご饭/カレー粉/ミルク	—
22	虹カレー	なべ	カレーライス/ほうれん草/トマト/のり/ジャージーミルク	—
23	究极のカレー	なべ	虹カレー/のりカレー/失败作	—
24	至高のカレー	なべ	虹カレー/牛乳カレー/失败作	—
25	パスタ	なべ	小麦粉/油	—
26	きのこパスタ	フライパン	パスタ/蘑菇	—
27	パエリャ	フライパン	ごはん/たまねぎ	トマト/にんじん
28	シチュー	なべ	小麦粉/じゃがいも（にんじん/ミルク/アスパラ/きゃべつ/かぶ）	—
29	ハーブパスタ	フライパン	パスタ/油/ハーブバター	—
30	スープスパゲッティ	なべ	パスタ（ブイヤベース/ヴィシソワーズ）	—
31	ラザニア	フライパン	パスタ/トマト/バター	—
32	ピッツオッケリ	フライパン	そば粉/チーズ	—
33	ムサカ	フライパン	なす/マッシュポテト/チーズ	—
34	豆腐バーガー	—	パン/豆腐ステーキ/ピクルス	—
35	卵かけご饭	—	ご饭/卵	—
36	卵井	なべ	ご饭/のり/卵	—

37	おすし	なべ	ご飯/刺身	—
38	ちらしずし	なべ	ご飯/刺身（卵/黑い卵/かまぼこ/きゅうり/しいたけ）	—
39	烧き鱼	フライパン	无前缀名的鱼，如（アユ/イワナ/ウナギ/シシャモ）	—
40	鱼の煮付け	なべ	デカ类大鱼	—
41	おにぎり	调味料	ご飯/のり	—
42	烧きおにぎり	フライパン	おにぎり/油	—
43	おかゆ	なべ	ご飯	—
44	チャーハン	フライパン	ご飯/油/卵/しいたけ/にんじん	—
45	たき迂みご飯	なべ	ご飯/にんじん/油あげ	—
46	きのこご飯	なべ	ご飯/しいたけ/しめじ	エリンギ/ホウキタケ
47	しめじご飯	なべ	ご飯/しめじ	—
48	天ぷら井	なべ	ご飯/天ぷら	—
49	いなりずし	调味料	ご飯/油あげ	—
50	お好み烧き	フライパン	小麦粉/きゃべつ/油	うどん/卵
51	うどん	なべ	小麦粉/かまぼこ	—
52	きつねうどん	なべ	うどん/油あげ	—
53	天ぷらうどん	なべ	うどん/天ぷら	—
54	烧きうどん	フライパン	うどん/油	—
55	ざるそば	なべ	そば粉	—
56	天ぷらそば	なべ	ざるそば/天ぷら	—
57	烧きそば	フライパン	ざるそば/油	—
58	豆腐ステーキ	フライパン	豆腐/油/しめじ	—
59	烧きビーフン	フライパン	米粉/油/きゃべつ	—
60	くりご飯	なべ	ご飯/くり	—
61	纳豆ご飯	—	ご飯/纳豆	—
62	たけのこご飯	なべ	ご飯/たけのこ	—
63	牛乳なべ	なべ	にんじん/たまねぎ/ミルク	—
64	纳豆巻き	调味料	ご飯/のり/纳豆	—
65	かっぱ巻き	调味料	ご飯/のり/きゅうり	—
66	てっか巻き	调味料	ご飯/のり/マグロ	—
67	お新香巻き	调味料	ご飯/のり/つけもの	—
68	豆乳锅	なべ	豆乳/豆腐（しめじ/しいたけ/ドジョウ/ほうれん草/にんじん/大根）	—
69	キムチチゲ	なべ	白菜/しめじ/キムチ	—
70	かになべ	なべ	白菜/豆腐/チビシャンガニ	—
71	かに玉	フライパン	チビシャンガニ/卵	—
72	おでん	なべ	大根/かまぼこ	—
73	ビビンバ	フライパン	ご飯/きゅうりのナムル/しいたけ	—

甜品（デザート）

编号	料理	必要器具	材料
1	スイートポテト	なべ	さつまいも/バター/卵
2	かぼちゃプリン	なべ	かぼちゃ/ジャージーミルク/卵
3	チョコバナナ	なべ	バナナ/チョコレートパック
4	烧きりんご	フライパン	りんご/バター
5	アップルパイ	フライパン	りんご/小麦粉/バター/卵
6	パイナップルパイ	フライパン	パイナップル/小麦粉/バター/卵
7	ストロベリーパイ	フライパン	いちご/小麦粉/バター/卵
8	カステラ	フライパン	小麦粉/卵
9	プリン	なべ	ミルク/卵
10	チーズケーキ	フライパン	卵/ミルク/チーズ
11	ホットケーキ	フライパン	卵/ミルク/小麦粉/バター/ハチミツ



12	ドーナツ	なべ	小麦粉/油/卵/ミルク/バター
13	クッキー	フライパン	小麦粉/卵/バター
14	チョコクッキー	フライパン	チョコレートパック/クッキー
15	アイスクリーム	调味料	黑い卵
16	ケーキ	フライパン	小麦粉/バター/卵/ミルク
17	ハチミツケーキ	フライパン	ケーキ/ハチミツ
18	チョコレートケーキ	フライパン	チョコレートパック/ケーキ
19	ホールケーキ	调味料	小麦粉/上バター/黑い卵
20	チョコホールケーキ	调味料	チョコレートパック/ホールケーキ
21	チーズホールケーキ	调味料	ホールケーキ/上チーズ
22	チョコフォンデュ	なべ	チョコレートパック/パン
23	トライフル	なべ	カステラ/黑い卵/ジャージーミルク/フルーツ
24	バウムクーヘン	フライパン	小麦粉/黑い卵/ジャージーミルク
25	チュロス	なべ	小麦粉/油/黑い卵
26	モンブラン	调味料	くり/ケーキ
27	スコーン	フライパン	小麦粉/上バター/ジャージーミルク
28	チョコアイス	调味料	アイスクリーム/チョコレートパック
29	いちごアイス	调味料	アイスクリーム/いちご
30	まつ茶アイス	调味料	アイスクリーム/まつ茶缶
31	チョコカステラ	なべ	カステラ/チョコレートパック
32	チョコドーナッツ	なべ	ドーナツ/チョコレートパック
33	チョコプリン	なべ	プリン/チョコレートパック
34	フォンダンショコラ	フライパン	小麦粉/黑い卵/チョコレートパック/バター
35	フルーツパフェ	—	コーンフレーク/アイスクリーム/いちご/バナナ/フルーツ
36	生チョコ	なべ	チョコレートパック/ジャージーミルク
37	いちご生チョコ	なべ	チョコレートパック/ジャージーミルク/いちご
38	まつ茶生チョコ	なべ	チョコレートパック/ジャージーミルク/まつ茶缶
39	ティラミス	—	チョコカステラ/ホットコーヒー/ココアパック/チーズ
40	ライスプディング	なべ	プリン/ご饭
41	はちみつプリン	なべ	プリン/ハチミツ
42	豆乳プリン	なべ	豆乳/卵
43	エッグタルト	フライパン	小麦粉/黑い卵
44	いちご大福	调味料	いちご/おもち
45	月见だんご	调味料	白玉粉/きな粉
46	ちまき	—	米粉/ササ
47	フルーツ白玉	—	白玉粉/フルーツ/あんずから2个
48	くりまんじゅう	なべ	くり/おもち
49	草もち	なべ	夏茶叶/おもち
50	そばだんご	なべ	そば粉/白玉粉
51	あべかわもち	—	きな粉/おもち
52	あんにん豆腐	なべ	あんず/豆腐
53	さくらんぼパイ	フライパン	さくらんぼ/小麦粉/バター/卵
54	三色だんご	なべ	白玉粉/イチゴ/夏茶叶

其他

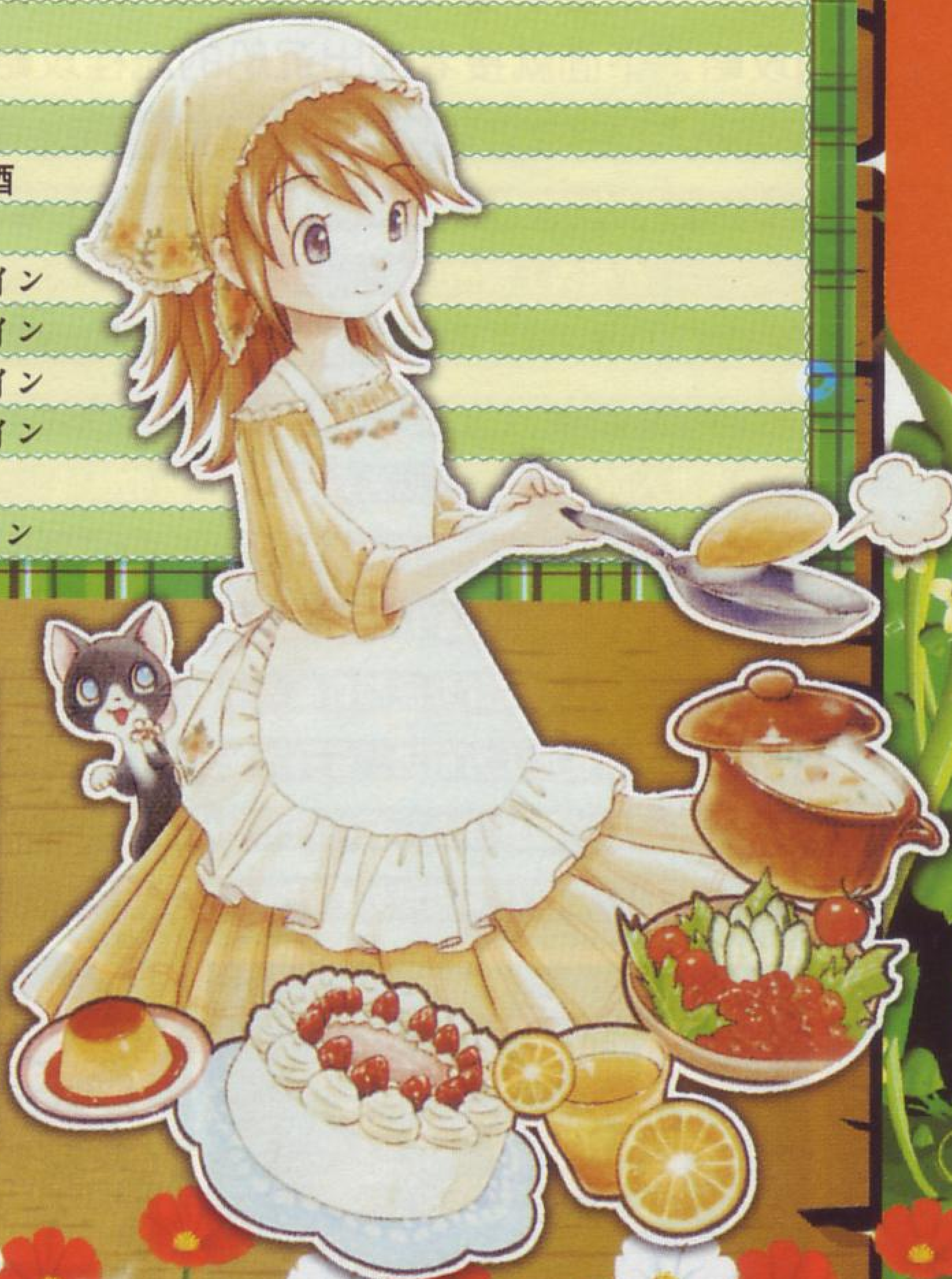
编号	料理	必要器具	材料
1	ご饭	なべ	お米
2	パン	なべ	小麦粉
3	りんごジャム	なべ	りんご
4	いちごジャム	なべ	いちご
5	ぶどうジャム	なべ	ぶどう
6	ブルーベリージャム	なべ	ブルーベリー
7	ストレートティー	なべ	红茶缶
8	ハーブティー	なべ	ハーブティー



9	はちみつティー	なべ	紅茶缶/ハチミツ
10	ローズティー	なべ	ローズティー缶
11	ミルクティー	なべ	紅茶缶/ミルク
12	王様ミルクティ	なべ	金色ブレンドティー/ジャージーミルク
13	ロシアンティー	なべ	ストレートティー/ジャム
14	春色ブレンドティー	なべ	春色ブレンド紅茶缶
15	夏色ブレンドティー	なべ	夏色ブレンド紅茶缶
16	秋色ブレンドティー	なべ	秋色ブレンド紅茶缶
17	金色ブレンドティー	なべ	黄金ブレンド紅茶缶
18	ホットコーヒー	なべ	コーヒーパック
19	カフェオレ	なべ	ホットコーヒー/ミルク
20	カプチーノ	なべ	ホットコーヒー/ジャージーミルク
21	ホットミルク	なべ	ミルク
22	ココア	なべ	ココアパック
23	はちみつシェイク	なべ	アイスクリーム/ジャージーミルク/ハチミツ
24	ヨーグルトシェイク	なべ	アイスクリーム/ジャージーミルク/ヨーグルト
25	绿茶	なべ	绿茶缶
26	まっ茶	なべ	まっ茶缶
27	せん茶	なべ	せん茶缶
28	プーアル茶	なべ	プーアル茶缶
29	ウーロン茶	なべ	ウーロン茶缶
30	そば茶	なべ	そば茶缶
31	にんじん茶	なべ	にんじん茶缶
32	ももジュース	调味料	もも
33	バナナジュース	调味料	バナナ
34	りんごジュース	调味料	りんご
35	みかんジュース	调味料	みかん
36	ミックスジュース	调味料	バナナ/西瓜外的两个水果
37	ミックス・オ・レ	调味料	ミックスジュース/ミルク
38	うめジュース	调味料	うめ
39	グラスうめ酒	なべ	うめ酒
40	グラスあんず酒	なべ	あんず酒
41	サングリア	なべ	ワイン/西瓜外的两个水果
42	グラスワイン赤	なべ	ワイン
43	グラスチチャ	なべ	チチャ
44	グラスビール	なべ	ビール
45	グラスハチミツ酒	なべ	ハチミツ酒
46	グラスくり酒	なべ	くり酒
47	グラスワイン春风	なべ	春风のワイン
48	グラスワイン夏风	なべ	夏风のワイン
49	グラズワイン秋风	なべ	秋风のワイン
50	グラスワイン四季	なべ	四季のワイン
51	グラス果实酒	なべ	果实酒
52	グラスローズワイン	なべ	ローズワイン



与动物交流、钓鱼、捉虫等要素都能让玩家有很好的牧场生活体验，而改善两村关系的主线和各种村民的事件也让“交流”这个系列主题毫不逊色，可以说是一部不错的《牧场》作品。不过游戏也有缺点，那就是场景变大带来的移动疲劳。



ぼくのなつやすみ ポータブル 2
ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密!



捕虫、钓鱼、收集瓶盖……“《我的暑假》系列”向来以高自由度闻名。在上辑的相关攻略中我们已经放出了部分收集要素的资料，本辑的研究中心将会对剩余一些要素进行挖掘整理，使玩家们能够更加惬意地享受这款佳作。



PLAYSTATION PORTABLE

我的暑假 携带版2 猜谜姐妹和沉船的秘密

ぼくのなつやすみ ポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密!

SCEJ	AVG	2010年6月24日	日版
1人	4980日元	无对应周边	

文 白菜 美编 Juxi

沉船攻略

本作的副标题为“猜谜姐妹和沉船的秘密”，上辑攻略中已经放上了猜谜姐妹的谜题攻略，下面就接着放出沉船的流程攻略吧。

5日在沉船甲板处遇到君野，发生剧情。
↓
从沉船的左侧底部缺口处进入内部。
↓
在船内上层的船头位置拾取钥匙。
↓
将钥匙交给君野，发生剧情，船内充水。
↓
回到岸上，写日记。
↓
再次进入沉船内部，可以去到之前无法去的区域。
↓
在进入新区域部分的船底处找到50元与瓶盖一枚。
↓
顺着捡到瓶盖的路线前进会通往海底的洞窟，在此又能捡到50元。
↓
进入洞窟深处底部有瓶盖一枚。
↓
向瓶盖所在地上方前进，在亮光处发生剧情。
↓
堵住洞口的桅杆浮上，在海面上形成落脚地。
↓
12日以后桅杆落脚地处君野将会在那里。





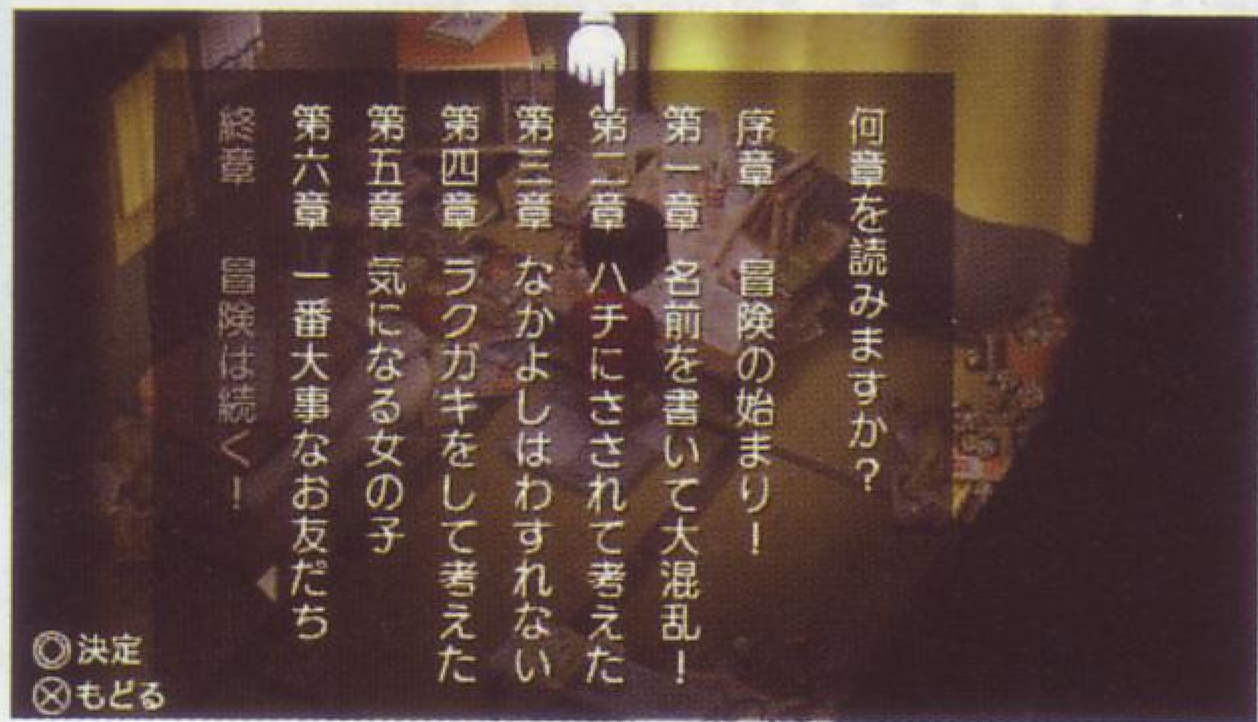
简要说明

5日即使不去见君野先生，也不会影响后续剧情发展。中途回到岸上写日记是因为主人公只能记住三个日记剧情，从下海到船内充水剧情为止正好是三个剧情，如果不返回写日记，之后捡到瓶盖的剧情就会把之前的剧情给覆盖掉。船内一路上的50元硬币与瓶盖可以起到路标的作用，另外要活用海底捡到瓶盖后氧气槽最大回复的设定，否则瓶盖过少的话氧气是不够用的。最低推荐找到10个瓶盖以上再去进行沉船探险。

如果先找到钥匙再与君野第一次对话，那么是无法在当天把钥匙交给他的，必须等第二天才能继续发展剧情。

月夜野美见的小说解锁

美见的小说章节并没有固定的顺序，而是由主人公所经历的剧情先后顺序而触发解锁的。除去游戏中固定能看到的章节外，下文将放出其余章节的解锁条件。



章节名称	解锁条件
ラクガキをして考えた	进行涂鸦
昆虫采集で勘违い！	昆虫全收集
相扑大会で大胜利！	虫相扑击败阿刚的最终秘密兵器
七つの宿题を解いたよ	攻略猜谜姐妹的七个谜题
フタを集めて大失败！	瓶盖全收集
海の底から大发见！	完成沉船剧情
大きな鱼を钓り上げた	钓上50cm以上并做成晚餐的鱼
拾ったカギを渡したよ	将静江留下的钥匙交给靖子
狼に出会って大仰天	将犬坊的锁链解开后追上去发现狼的尸体
ぬいぐるみで勘违い！	每天与美见对话直到有一天被抱住
桥を作った大作战！	在稻田处用斧头砍倒大树做成独木桥
名前をつけて考えた	给小河命名
朝颜からのプレゼント	让牵牛花盛开
水车をまわせ大计画！	将烧炭小屋旁的水车拨动
ハチにさされて考えた	被蜜蜂蛰过
なかよしはわすれない	13日早上在旅馆2楼谈话后被西蒙照相
一番大事なお友だち	触发靖子与阿洋的和好剧情
気になる女の子	触发“秘密的沙滩”剧情后与阿繁对话

季节感混乱的月夜野美见



大家最近玩这款游戏的时候，一定记得明明是8月，但美见却说是7月的剧情吧。其实美见的季节感一点也不混乱，而是跟随你的PSP内部时间而改变台词与剧情的。例如将PSP内部时间调整至12月25日再去与美见对话，将会得到圣诞礼物——大和战舰的模型！这可以说是非常便利的秘技。另外还有元旦、情人节等等节日，大家可以自行尝试一下。



顺便一说，将PSP内部时间调整到21:00以后，也就是游戏设定中女性泡澡的时间，然后在游戏里的男性泡澡时间进入澡堂，就会看到泡澡的美见。这也是本作惟一与女性一起泡澡的方法……



虫相扑详细攻略

作为游戏中传统的重点研究课题，虫相扑可以说是最为重要的部分之一。首先我们来看看虫相扑的登场昆虫大全，好让大家有个初步的概念。

号码	名称	特点	获得方法
094	ミヤマクワガタ	推进强力，序盘的主力。但是对キンオニクワガタ不利	奥泽
095	オオクワガタ	攻守能力属于最高等级，中盘以后的主力，但是对ヒラタクワガタ稍有不利	奥泽、富天山
096	ヒラタクワガタ	序盘非常弱，但是等学会特技“首投げ”后实力会大幅上升	奥泽
097	コクワガタ	序盘的主战力。但是后半经常在大优势下自爆	旅馆后面
098	ノコギリクワガタ	序盘的体力成长值特别高，后半还算能用。对オニクワガタ不利	序盘到处都能抓到
099	アカアシクワガタ	序盘对オニクワガタ专用	旅馆后面
100	オニクワガタ	序盘的“足引き”很好用，“うっちゃり”对ノコギリクワガタ特效	诊所后面
101	カブトムシ	推进能力为最强等级	烧炭小屋
102	オオクワガタ♀	中盘开始登场，不过其他的虫子也随之变强因此不太能作为战力。当它作为对手出现时基本上就赢了	奥泽
103	カブトムシ♀	LV3学会的特技“プリマドンナ”是看点	烧炭小屋

号码	名称	特点	获得方法
104	キンオニクワガタ	非常强力，体力增长很快，不过要小心面对ヒラタクワガタ与アカアシクワガタ时不利，另外对ミヤマクワガタ和フジミヤマクワガタ有特效	旅馆附近
105	ネブトクワガタ	只有阿繁会拿出来的虫子，实力不值一提，不过要注意早期出现后一定要尽快进行交换否则会无法完成昆虫全收集	虫交换
106	フジミヤマクワガタ	只有阿刚会拿出来的虫子，推进力强过ミヤマクワガタ，但是面对キンオニクワガタ时弱得超乎你的想象	虫交换
141	オオカマキリ	推进力与カブトムシ相当但体力不足	富天山登山路上
142	コカマキリ	推进力与ミヤマクワガタ相当，基本不吃特技“うっちゃり”这一点可以好好利用	后山
特殊	グレートオオキング	基本上是无敌的。只能以等级和车轮战硬拼	无法获得
特殊	アメリカザリガニ	二周目时出现，1对1基本是无敌，惟一的弱点是对战后体力不会回复，车轮战很有效果	无法获得

通向“最强”之路

先说结论吧，我方可以培养出的最强兵器就是“キンオニクワガタ”。在旅馆附近的橡树上就有，注意要晚上去踢才有比较高几率抓到。

キンオニクワガタ的力量属于最高等级，而且体力成长也非常迅速，如果能在“强”等级获得100胜左右的战绩的话，基本上可以轻松击倒阿刚的“秘密兵器”。不过它也有明显的弱点，就是防御能力差，脑子不好使，很少用特技，而且对手的特技对它很容易生效。



育成方法



首先捕获一只至少30cm以上的キンオニクワガタ，当然是越大越好。接下来在“弱”等级轻松达成10胜命名之后，立刻开始“强”等级的对战。在20胜之前遇到ヒラタクワガタ与アカアシクワガタ时最好避让一下。当30胜左右的时候，基本上就不用挑选对手了。当“强”等级达到100胜左右的时候，基本上就天下无敌了，唯有二周目出现的アメリカザリガニ可以与其一较高下。

贝壳解谜攻略

在全收集瓶盖的过程中，不可避免地会遇到贝壳谜题。也许有的玩家正在发愁不知道怎么打开贝壳。其实这个谜题是当调查其中一个贝壳时，那个贝壳与相邻的两个贝壳都会产生开合变化，要开启一个区域所有的贝壳才能拿到目标瓶盖。

以下是游戏中全贝壳的排列方式以及开启流程。×代表闭合状态，○代表开启状态。

原型	解谜过程
×○○	×○○（调查右1）→×××（调查中间）→○○○
○○○×	○○○×（调查右1）→○○×○（调查左1）→×××○（调查左2）→○○○○
○×○	○×○（调查中间）→×○×（分别调查两端）→○○○
○××○	○××○（调查左1）→×○×○（调查右1）→×○○×（调查左2）→○×××（调查右2）→○○○○
×○○○	×○○○（调查左1）→○×○○（调查右2）→○○××（调查右1）→○○○○
○○×	○○×（调查左1）→×××（调查中间）→○○○
○×○×	○×○×（调查左1）→×○○×（调查左2）→○×××（调查右2）→○○○○

烧录卡NEWS新闻站

栏目主持：酷洛洛　文　月下雪影（威奥数码娱乐）

M3/G6

厂商：GBalpha
网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR双核系统更新

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	M28 1.48 第四版
存储	microSD卡（SDHC）		

GBalpha小组在7月20日更新了M3DS Real的新版双核系统，这次的内核升级主要还是修复了这半个月新发售的一些游戏兼容上的问题。新版的内核中，M3原版内核的系统核心更新为了v4.8d X，同时樱花版内核的系统核心也更新为了v1.48 X，算的上是一次综合性的升级：

增加对M3i Zero产品新规格硬件版本G003的支持，其中M3i Zero卡带贴纸标有GMP-Z003规格的必须使用此版本或以上的系统；

《太鼓之达人DS 咚隆隆妖怪大决战》（5048）、《绘心教室DS》（5051）、《冬宫2DS 双生的女神与命运的大地》（5051）、《数码宝贝 遗失的进化》（5053）回避码对策问题，现在可以正常游戏、《雷电十一人3 向世界挑战 爆破》（5054）、《雷电十一人3 向世界挑战 火花》（5055）、《战国时代Vol.2 军师传》（5065）、《怪谈餐厅 内部菜单100选》（5066）、《牧场物语 双子村》（5071）《马里奥与路易RPG2》（5072）、《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者》（5073）、《火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄》（5094）、《跳跃大搜查线 THE GAME 潜入潜水艇吧！》（5095）等游戏回避码对策问题，现在可以正常游戏。

烧录卡博物馆

烧录卡名称：Wonder Magic Color
生产厂商：祥辉工作室
适用主机：WS/WSC
存储容量：32Mb

GB主机上的烧录卡说多了难免会有些厌烦，所以这辑的烧录卡博物馆我们就来看看WS上的惟一的烧录卡——Wonder Magic Color吧。对于WS主机可能很多新玩家会有些陌生，所以在开始先简单的做一下回顾。WS全称WonderSwan，诞生于1999年，是由Bandai研发制造的掌上游戏机，它的外观采用了GB生父横井军平的设计理念，即横竖都可玩，发售之初让人感到新奇。之后Bandai又在2000年推出了它的彩色版本主机WSC并且在同期得到了Square等大游戏公司的强力支持从而风光一时，它当年最著名游戏莫过于《最终幻想Ⅰ+Ⅱ》的移植版，不过由于随后任天堂发布了GB的后续GBA致使WS早早的夭折从而退出了历史舞台。因为从发售到停产时间过短，所以市面上可以见到的WS烧录卡也只有Wonder Magic Color这一种，Wonder Magic Color的中文译作惊奇魔法师，它是由“魔法师”和“魔法卡”两部分组成的。其中魔法师指的是烧录卡的烧卡器，魔法卡就是烧录卡本身了。这套卡带兼容性极高，在当时也是颇具声望，它的生产厂商是台湾的著名祥辉工作室，其主创人是就是之前曾经提到过的Mr.lee，也就是GBS烧录卡的开发者。Wonder Magic Color的的主要功能还是Dump和烧录游戏，同时也可以备份和还原游戏存档，这在当时也称得上功能完善了，不过这款烧录卡的容量只有32Mb一种，相比之下选择的范围比较小，价格也就比较贵了。其实在前几年，国内还有知名的电玩厂商想代理这款烧录卡的大陆销售，不过最后也无疾而终，所以目前想买到这款烧录卡也只有去台湾的雅虎奇摩等网购看看了。



▲网络上出售的WSC主机全套“装备”，这其中就包括了Wonder Magic Color哦。



玩转NDS

栏目主持：酷洛洛

VOL.78 文 小超

漫长的假期又开始了，不知道大家有什么游玩计划呢。虽然夏天并不是出游的最佳季节，但还是建议大家出门转转。因为只有这时候，学生们才有大把的时间。咱们祖国的幅员辽阔，河山壮丽，有着很多美景等着你去挖掘呢。出去的话，要好好规划行程，最好事先补一下当地的地理知识。下面看看最近NDS上有什么有趣的东东推出吧。

NDS软件学院

软件新闻

FileManager新版发布

NDS上的文件管理软件FileManager于7月上旬放出V0.5u版。新版修复了部分小错误。NDS烧录卡内存中的文件过多时，考虑用FileManager来管理一下吧。FileManager可以浏览内存中的文件，进行删除、复制、新建文件夹等操作，同时FileManager还设有无线文件传输功能，在电脑上运行软件附带的客户端，可以将NDS主机与电脑通过无线方式连接，从电脑中向NDS传送文件。

《Space Impakto DS》新版发布

NDS上的射击游戏《Space Impakto DS》于7月18日放出V0.04 Beta版。新版加入了声音效果和背景音乐；加入了更多的敌人；采用了新的数据驱动引擎。《Space Impakto DS》是一款画面华丽的弹幕射击游戏，采用了2D和3D相结合的方式，给玩家以强烈的视觉冲击感。不过游戏还比较简单，希望作者继续更新。

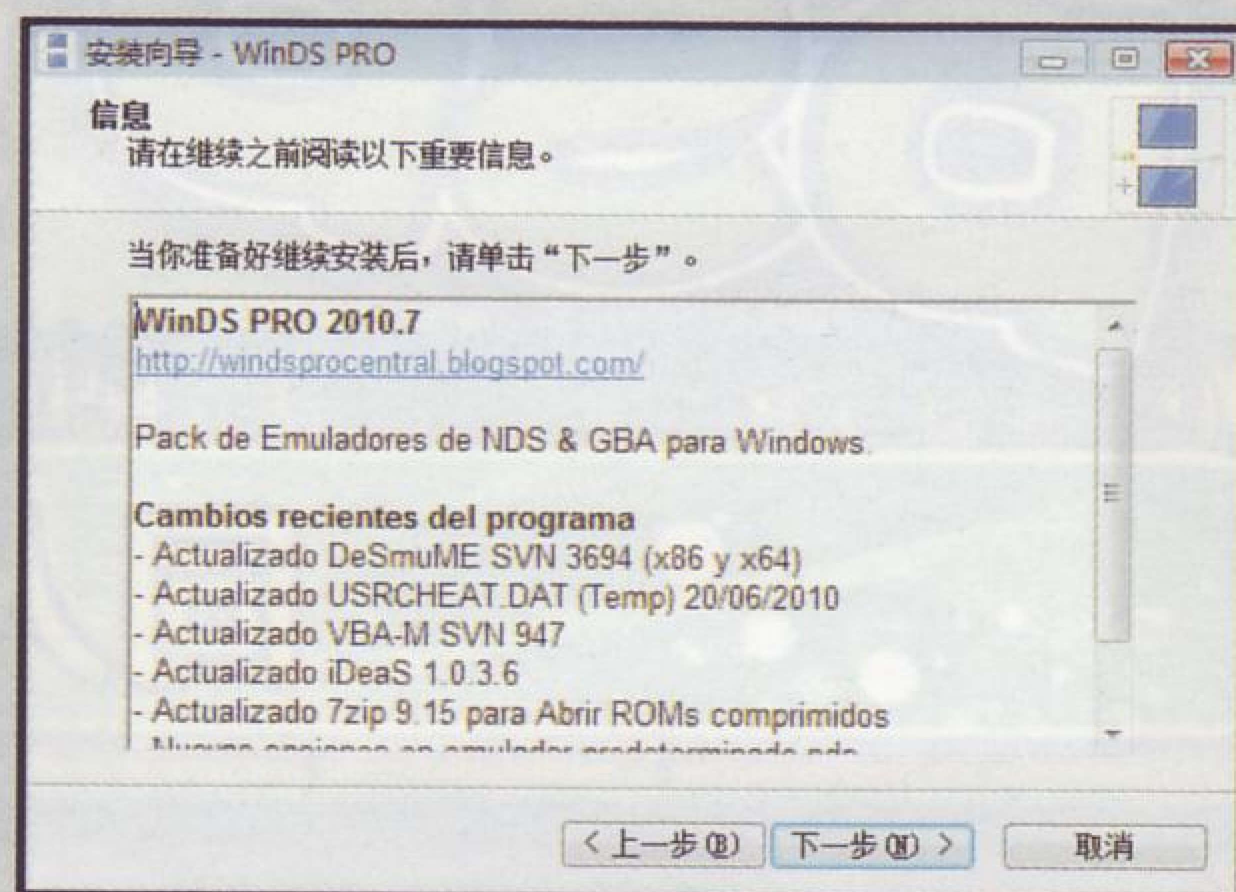
《中国象棋DS》新版放出

国人Smile制作的NDS同人游戏《中国象棋DS》于7月3日、5日放出两个新版。新版修复了双人模式下某个黑兵棋子无法移动的错误；解决了相和将对面的时候无法做出判断的问题；加入了新的背景音乐；修复了若干小Bug。游戏采用了竖向游戏方式，只能通过触控来进行操作。游戏有单人和双人两种模式，虽然有双人模式，但并不能在两台NDS上无线联机游戏，而只能在同一台NDS主机上对战。不过如果做成联机形式的话，程序代码会复杂很多。模式包含简单和困难两种难度可供选择，而悔棋等功能只能在单人模式中使用。游戏存储记录后在烧录卡内存根目录下生成名为CHDS_SAVE.bin的文件，这就是存档文件，记得不要删除哦。



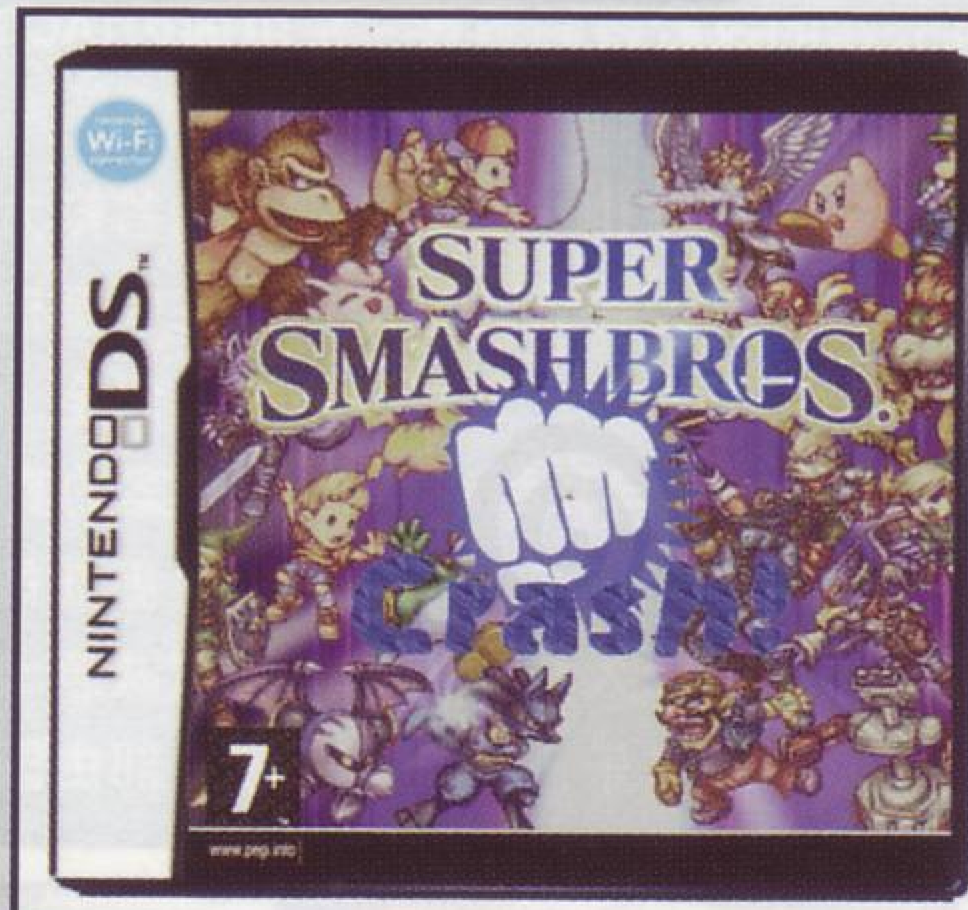
DS Wind Pro新版公开

电脑上的NDS模拟器集合DS Wind Pro于7月初放出V2010.07版。新版将DeSmuME升级到了SVN 3694版；采用了6月20日推出的USRCHEAT.DAT金手指数据库；将VBA-M更新到了SVN 947版；将iDeaS更新到了V1.0.3.6版；可以直接打开7zip压缩格式的ROM文件；改进了VBA Link和VBA-M的默认设置。DS Wind Pro采用了傻瓜化设计，用户能够一键式将模拟器安装到电脑上，安装时不停选择下一步即可完成安装。DS Wind Pro支持英语、中文等多种语言菜单，让国内玩家也能看明白。DS Wind Pro内置了DeSmuME、iDeas、NO$GBA等多款NDS模拟器以及VBA等GBA模拟器，玩家能够通过菜单调用不同的模拟器来运行游戏，让玩家轻松在电脑上玩GBA和NDS游戏。



《Super Smash Bros. Crash! DS》新版发布

NDS上的以马里奥、卡比等多位主角的大乱斗游戏《Super Smash Bros. Crash! DS》于7月上旬放出Demo 6.5版。新版改进了土地方面的错误；球的体积减少了20%；解决了主屏幕菜单中音乐不正常的问题；建立了完整的游戏制度。本作可以使用众多任天堂旗下经典游戏角色，让人倍感亲切。游戏容量庞大，压缩后也有近40MB的容量，这与游戏的角色以及场景众多有莫大的关系，如此的容量在同人游戏中并不多见。



突然发现已经有好长时间没玩NDS游戏了。虽然NDS上仍旧有不少好玩的作品，但总是提不起兴趣。大概需要花费精力的事情太多了吧，比如千头万绪的工作，还有PS3的《最终幻想XIII》及数款蓝光电影。如果有时间的话，还是喜欢坐在电视机前，玩电视游戏。可能等3DS发售后，会将心思扑到3DS上来。

玩转PSP



VOL.78 栏目主持:酷洛洛



在138辑中酷洛洛曾为大家介绍利用插件让PSP通过USB直连PC，实现虚拟网卡方式登陆盟区网战。如今盟区为了平衡服务器负载，经过一轮调整后，除了采取VIP收费会员方式向USB玩家提供服务，还特别开辟一个USB免费区让初次使用USB联机的玩家进行体验，有兴趣的玩家也不妨一试。现在来看看本辑有什么新软件吧。





PSP软件学院

同人游戏

完全国人原创AVG：《欺诈女神》发布

或许大家已经见过许多国外玩家创意十足的原创游戏，也见过众多国内技术宅们通过“爱与怨念”制作而成的自制PSP移植游戏。而小编现在为大家介绍的这款自制游戏，是由国内IACG游戏组原创开发的AVG作品——《欺诈女神》。

游戏采用类似《逆转裁判》的答辩方式进行，流程并不长，大约为20分钟，但完成度相当高，对话回想、答辩系统，乃至存档一应俱全。玩家将扮演Apate通过追问和举证的揭开凶案的真相。此外游戏还包含中文语音，游戏制作组更准备在即将推出的典藏版中加入全程语音，可谓诚意十足。对于这款由剧本、音乐、语音、程序全部由国人原创的自制游戏，你怎么能不支持呢？感兴趣的玩家不妨登录其官方网站了解详细信息：http://www.iacger.com/product/apate/



故事简介

Apate，没有人知道这是否是她的真名。

“欺诈女神”这个称号似乎在她有记忆那天就背负在了身上。

她成功盗走瑞士银行钻石等级的宝物，尔后下落不明。

赏金直线飙升，海军陆战队的出动，无数次作战会议和秘密调查……

Apate依然没有踪影。

然而一天，一名叫做Peter的普通刑警居然成功逮捕了Apate。

名声大噪的Peter晋升成为了监狱狱长，而Apate则被关押在同一所监狱里。

虽然事件还有重重谜团，不过一切总算平息下来……

直到嫌疑犯James的出现。

James成为了新任狱长Peter的最大考验，无数的审讯师和犯罪心理学家都无法证明James的罪孽。

Peter的脑海中闪现出她的名字，Apate。

故事，不只停留在你的想象高度。

《魔兽》自制同人游戏：《Warcraft PSP》试玩版登场

看完国内，现在我们看看国外的作品。作为一款风靡全球的网络游戏，《WOW》无疑是成功的，有着无数玩家为之疯狂。这款《Warcraft PSP》正是出自一名《WOW》爱好者之手。玩家在游戏中可以选择人类战士、暗夜精灵弓箭手、人类法师、兽人战士、亡灵法师以及兽人弓箭手进行游戏。遗憾目前游戏只是试玩版，基本上只是处于雏形阶段，期待今后的进一步更新。



软件工具

硬件信息检测工具pspident更新

自制软件作者Yoti于7月初发布了PSP用硬件信息检测工具pspident v0.6版。使用该工具玩家可以了解到自己心爱的小P所包含的各种硬件信息，包括系统版本、主机型号、主板编号等。新版加入了FuseID/FusaCFG的版本信息，以及PSP当前UMD光驱的固件编号。进入pspiden之后程序会自动显示这一系列的硬件信息，并以“pspident_编号”的命名格式截图保存至记忆棒根目录。

```
pspident 0.6
-- jas0nuk & Yoti

Kernel version: 5.50 (0x05050010)

 Tachyon:  0x00500000
 Baryon:   0x00243000
 Pommel:   0x00000123
 FuseID:   0x7A30FDB98882
 FuseCFG:  0x2400

 Kirk:     0010
 Spock:    0050

 Motherboard type:  Slim (02g)
 Motherboard model: TA-088 v1/v2
 UMD firmware ver.: 1.240ANov10 ,2006

 PSP version:          Slim v2.0/2.1
 Bat. EEPROM access:   No
 Possible CFW:         Yes
```

PSP也能玩3D Culb-3D闪亮登场

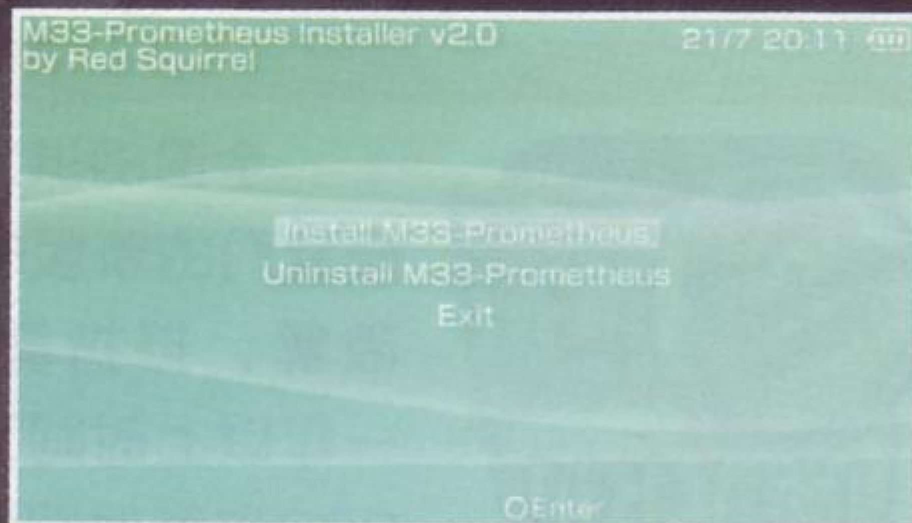
电影《阿凡达》的3D效果相信不少玩家们已经在影院领略过，3DS的裸眼3D更是让人无限期待，3D立体成像已经成为当今的热门话题。Culb-3D是一款玩家制作的自制软件，通过它我们可以把PSP也“3D”起来，进入程序后玩家会看见多个四方体在交错旋转，当按下X键的时画面就会切换为红蓝3D模式，玩家如果手头有红蓝3D眼镜的话，只要戴上就能立即看见明显的3D立体成像，通过十字键可以调节红蓝3D的景深效果，圆圈键可以调节四方体的旋转速度。



▲这种红蓝3D眼镜售价其实极其低廉，酷洛洛在淘宝入手只需几毛钱。

让M33依然坚挺，M33普罗米修斯安装程序

为了玩上新游戏，相信不少自制系统玩家已经用上5.50普罗米修斯系统了吧，相信同样有着一部分玩家依旧坚守着M33系列，而如今这些坚守阵线的玩家可以称得上是守得云开见月明了。国外软件作者Red Squirrel发布M33-Prometheus Installer v2，将普罗米修斯模块通过简洁的方式让嵌入5.00M33-6中，让5.00M33-6也能拥有普罗米修斯模块那强大的原版游戏兼容性。使用前必须注意，该软件只适用于5.00M33-6系统下的PSP-1000和非V3主板PSP-2000。进入程序后选择Intall M33-Prometheus为加载模块、Unintall M33-Prometheus则为卸载模块、Exit为退出。



刚打通了《最后的战士》，发现这游戏很好地体验了“树无皮必死无疑，人不要脸天下无敌”这句话。游戏中你会学到一个名为“ザ·土下座”的无赖招式，使用后主人公会向对手来个伏地谢罪，还满口杂兵求饶的对白。看着这当头顶主角光环的家伙如此狼狈不堪，对方顿时惊惶失措，不但技能中断、行动也完全停止，就连最终BOSS都不例外。对方在行动恢复前将任由主人公宰割，而当恢复之后，又无耻地继续谢罪……Orz。

掌机市场扫描

栏目主持：酷洛洛

暑假，传统的销售旺季，商家们一年里不多的几个重点部署之一。学生玩家朋友们也趁这个闲暇的时间段里购买自己心仪的产品，在有限的时光里好好游玩放松一把，不过今年的暑假却略显萧条，来看看近期的掌机市场概况吧。



虽然卖场里人流比往日多了许多，但成交量却一如既往的低。“再不破解我就要喝西北风了”，在走访的多日里，笔者听到最多的，就是这句许多小商家的共同心声。看似偌大的一个市场，其实内里却不堪一击，也许这就是这个畸形的国内电玩市场的无奈。

卖场里是涨风一片，PSP更是涨得离谱，其原因无非是破解两字。正如笔者所料的那样，可破解3000型已经纷纷突破两千大关了。直至笔者完稿日止，基础色里的黑色报1970元、白色报2010元，介于基础色和彩色系间的银色报1995元。彩色系里较受欢迎的红色、紫色分别报2040元和2045元，蓝色紧随其后报2035元。这样的掌机售价已经是比家用机高出一截了。在破解型库存量和选择非破解机型玩家逐渐增加等因素的带动下，另一边厢非破解3000型也略有小涨，基础色黑白两色分别报1190元和1200元。银色报1195元。彩色系里较受欢迎的红色、紫色、蓝色报1220元，次之的黄色绿色报1205元。两者间足足七、八百元的差价，连笔者也咂舌。

虽然大部分商家生意难做，但小部分敢于动歪脑筋的商家日子却滋润了，尤其是在这个时间段里，在巨大利益的驱使下，二手翻新、拼装机又逐渐冒出水面，在目前价格局势不变的情况下，这样的猫腻也是会越发普遍。对于下定决心购买破解型的朋友，一定要多长个心眼。还是笔者的老话，不听商家忽悠、货比三家、仔细验货，就算做得再好的拼装机，由于是用了非原装的外壳，质感、拼接边缘位手感肯定有问题。再有就是电池仓、UMD仓，最好要商家拿出一台非破解型出来两者细细对比，发现问题立马走人。

最后说说任系掌机的情况，相比涨幅惊人的小P，这边厢报价稳中有降。卖场里的神游行货版iDSi黑白两基础色报1230元，彩色系粉红、冰蓝报1280元。价格跟水货报价贴近，有购买意向的朋友多多考虑行货，享受优质售后服务吧。NDSi黑白两基础色报1245元和1230元，冰蓝色报1255元，蓝色、绿色报1310元和1300元，粉红色报1290元。NDSi LL由于问津的人少，商家也很少进货，在卖场很难看到其身影。NDSL韩版全色系报840元，最近在卖场里也难觅这“三大杠”了。倒是翻新二手满天飞，建议增加预算购买NDSi或购买行货版的NDSL。



全国的洪水已经退去，但我们的新版PSP还是没有破解，掐指算来，已经有一年以上时间了，可以说是PSP破解时间最长的一个版本，不知道还有多少人对6.02的破解有信心，现在的局面是市面上的PSP-3000能破解的机器几乎绝迹，批发价也暴涨到2000元左右，只比PS3便宜一点，6.20版不能破解的机器批发价还固定在1150元左右，其实如果Sony的PSN平台上能多一些好游戏，然后大家买6.20的机器合购PSN游戏也可以是一条出路，可惜这些游戏是否能上PSN也不是索尼自己说了算。

任天堂掌机的行情也没变化，惟一的亮点是NDSi LL推出了三个新颜色：黄、铝、蓝，颜色倒是非常漂亮，价格嘛，因为是新到的，比老颜色的机器贵50元，批发价在1350元左右，可惜大家现在都憋着等3DS，其他iDSi的批发价是1180元左右。

一句话，现在整个掌机市场非常平寂，稍微有心的朋友可以留意一下，最近电玩店关门的也不少，上海这个月就有两家比较知名的店关门了，其实对玩家来说，可以关注一下苹果的iTouch系列，对于很多轻度玩家来说是非常不错的选择，港版8G的iTOUCH批发价在1350元左右。



如今由于破解进程近乎于全面停滞，因此PSP-3000可以破解的5.03版本为分水岭，可破解与不可破解主机之间的价格鸿沟比以色列和巴勒斯坦之间的加沙地带还要宽广。可破解的全新PSP-3000已经寥寥无几，价格在2000元左右，而且还是单机价格，基本上已经没有消费者愿意为此买单；不可破解主机尽管商家们一再努力希望市场能够重新接受正版的游戏方式，而且黑色单机1100元的报价也是比较合理，但是从实际的购买情况来看还是很不理想。这种局面恐怕会一直到年底《怪物猎人 携带版 3rd》发售才能有所好转。因为根据之前PSP-3000刚推出时搭配正版游戏销售的情况来看，只有《怪物猎人》这种素质的游戏才能让玩家阵营暂时接收正版游戏的消费方式，但是仅靠一款游戏的热卖真的很难实现整个PSP市场的第二春，困难的局面和炎热的天气一样短时间内还是难有明显的好转。受到全新机价格方面的影响，翻新的PSP-2000也跟着抬高身价，由于难以接受可破解PSP-3000的高昂价格，一些商家和消费者都选择了翻新的PSP-2000，不过商家不再像以前一样以次充好，而是基本上据实相告，因为这个时候还说有全新PSP-2000实在是太荒谬了，一套翻新的V2版PSP-2000价格在1650元左右，对于近期购机意向强烈的玩家来说只能叹一下生不逢时了。

比起PSP阵营的疯狂，NDSi的价格倒是波澜不惊，相信就是到了年底3DS发售，作为行货的iDSi也不会有多大的价格波动。目前iDSi全套1400元左右的价格都是比较合理的，建议那些还在犹豫的玩家在这个暑期选择iDSi，至少在购机时受骗的风险基本为零。



眼看着暑期已经过去快一半了，炎热的天气，电玩市场也是热热闹闹的。先是PSP-3000 6.2版主机面临暂时不能破解，接着E3大展公布微软新版X360，市面上缺货的缺货，涨价的涨价，最郁闷的就是玩家朋友了，在这种情况下是买还是观望，不少人都在纠结……目前，能破解的5.03版的PSP-3000已经是奇货可居了，各种翻新机器倒是让你大开眼界。笔者建议在要准备购买时一定“做足功课”，多家对比，大部分商家还是诚信的。目前6.2版的PSP-3000黑色是1130元，白色和银色是1150元，其他彩色机器均为1180元。6.2的机器破解是肯定的，当然需要时间，目前6.2版主机价格便宜，大家何不尝试购买回去等破解，既能省钱，最起码可以保证全新机器，何乐而不为呢？PSP go近来有小幅涨价，报价是1650元，和老款掌机来比还是有不少的优势，小巧的外观，内置16G的内存，对于不少女性玩家来说也是不错的选择。

至于任氏掌机，在国内由于有行货支持，价格自然稳定，加上售后有保证，是玩家朋友不错的选择。iDSi各个颜色报价都是1220元，加上烧录卡和TF卡及必要的配件，全套配齐仅需要1400元。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP-3000（可破解）	PSP-3000（不可破解）	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	MSD（16G）	MSD（8G）
广州	君慧娱乐	1530	1970	1190	840	1245	1230	1230	275	140
北京	绿洲电玩	—	1900	1150	760	1100	1200	1350	255	150
上海	新亚电玩	1650	2100	1250	900	1270	1290	1450	260	140
陕西西安	快乐多电玩	1650	—	1130	820	1240	1220	1550	220	130
浙江杭州	江城博晶电玩	1600	1750	1150	750	1200	1250	1500	220	120
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1440	1500	980	600	1150	1190	1300	200	120
安徽合肥	大拇指电玩	1600	1760	1320	750	1150	1200	1520	180	120
四川成都	海豚电玩	1520	1990	1100	780	1150	1180	1340	190	110
福建厦门	快乐多电玩	1550	1950	1180	880	1150	1260	1550	260	160
山西太原	逸豪电玩	1590	—	1100	880	1210	1250	1450	230	150

硬件短消息



很多年没关心音箱，结果发现自己彻底OUT了。一直以为很高端的光纤端子早已被淘汰，取而代之的是HDMI端子。光纤的带宽不够，只能输出普通的DTS音频，而只有使用HDMI端子才能输出DTS HD格式的次世代音频，而两者的码率更是相差数倍。一直以为自己是木耳朵，对音响没有特殊的要求。但偶然间发现，DTS和DTS HD音频的差别自己还是能听出来的。想迈入次世代音频时代可不容易啊。下面看看暑假期间有什么好玩的周边推出吧。

文 就爱360
栏目主持：酷洛洛

NDSi 保护套



品名：DSi Sonic Armor Case
种类：保护套
出品：Mad Catz
对应机种：NDSi
官方价格：6.99美元

这款白色略带透明的保护套专为NDSi设计，采用了聚碳酸酯，可以很好地贴合NDSi的机身。产品能够给主机的正面和背面以较好的保护，装上后也不必再将主机拿出来，只是这种颜色的套套不耐脏，使用一段时间后会有发黄的现象。保护套将触控笔插槽、摄像头、电源开关等部位镂空，不会影响正常游戏。

便携充电器



品名：Portable charger
种类：电源
出品：Powerunite
对应机种：PSP/NDS
官方价格：未知

出门在外，电力是个问题。旅途中，PSP或NDS突然没电了，会非常影响心情。而便携充电器则能较好地解决电力问题。这款便携充电器的外形为长方形，体积小巧，适合随身携带。产品内置了锂离子电池，容量达到了4500毫安，可以反复充电至少500次以上。即使经常使用，用上2年的时间也没问题。产品采用了通用USB口设计，通过更换不同的USB充电线，可以为PSP、NDS等掌机充电，也能为MP3、MP4、手机等其他数码设备充电。当然输出电压都经过了调节，不会对产品的电池造成伤害。

NDS多功能收纳包



品名：Elmo Mini Game Pack
种类：收纳包
出品：DreamGear
对应机种：NDS
官方价格：14.99美元

对于Elmo这个名字大家未必记得，但如果提起《芝麻街》相信很多朋友会有印象。《芝麻街》是在美国热播的儿童偶像剧，如今主角Elmo进军掌机界了。这款NDS收纳包以Elmo为主题，不仅印有Elmo的头像，还以Elmo招牌式的棕红色颜色为主。包包好似小书包，能容纳下多种东东，包括各类型号的NDS主机，以及电源、游戏卡带等其他配件。



《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》耳机

品名：Monster Hunter Headphone
种类：耳机
出品：Chara
对应机种：多机种
官方价格：未知







Capcom的《怪物猎人》派生作、《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》将于8月份登陆PSP，各位玩家想必已经急不可耐了吧。老卡自然不会放弃如此大好的机会，一口气推出了许多游戏的相关周边，而其中以这款耳机周边最为惹眼。猛一看还以为这只是个普通的以《怪物猎人》为主题的小玩偶，但实际上却不然。从玩偶下方露出的耳机插口以及上方的耳塞，大家就能发现端倪，其实这是一个披着玩偶外衣的耳机。耳机线平时藏在玩偶的肚子里，需要听音乐时，可以将线拉出来。暂且不论耳机的音质如何，单是看玩偶就已经让人爱不释手了，猎人们该怎么做，不用笔者多说了吧。



NDSi LL收纳包

品名：NDSi LL Power Pack
种类：收纳包
出品：PDP
对应机种：NDSi LL
官方价格：19.99美元







NDSi LL的体型肥大，以前的NDS包包自然不适合它，这也让硬件厂商以找到新的赚钱机遇。这款NDSi LL专用的收纳包采用了类似钱包的设计，将上盖打开后，可以轻松将主机拿出。包包的里面另有乾坤，可以容纳一支大号的触控笔和三枚游戏卡带。包包中还附带了一个车载充电器，能够将汽车点烟器的12V电压输出为NDSi LL主机适合的功率，让你在驾车出游途中也能充电。



NDSi LL EVA收纳包

品名：NDSi LL Travel EVA Case with Pocket
种类：收纳包
出品：CTA
对应机种：NDSi LL
官方价格：7.99美元





上面介绍的PDP出品的NDSi LL收纳包要19.99美元，如此售价也在情理之中，毕竟包含了车载充电器。如果你觉得售价太高，又或者不需要车载充电器，那可以考虑这款同样由大厂CTA出品的NDSi LL收纳包。包包采用了EVA材质，手感舒适、方便清洁。包包的内部完全根据NDSi LL的外形设计，一侧可以放入主机，另一侧则有网兜，可以将电源、触控笔、游戏卡带的等配件放进去。最主要的是包包的价格只要8美元不到，性价比甚高哦。

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE



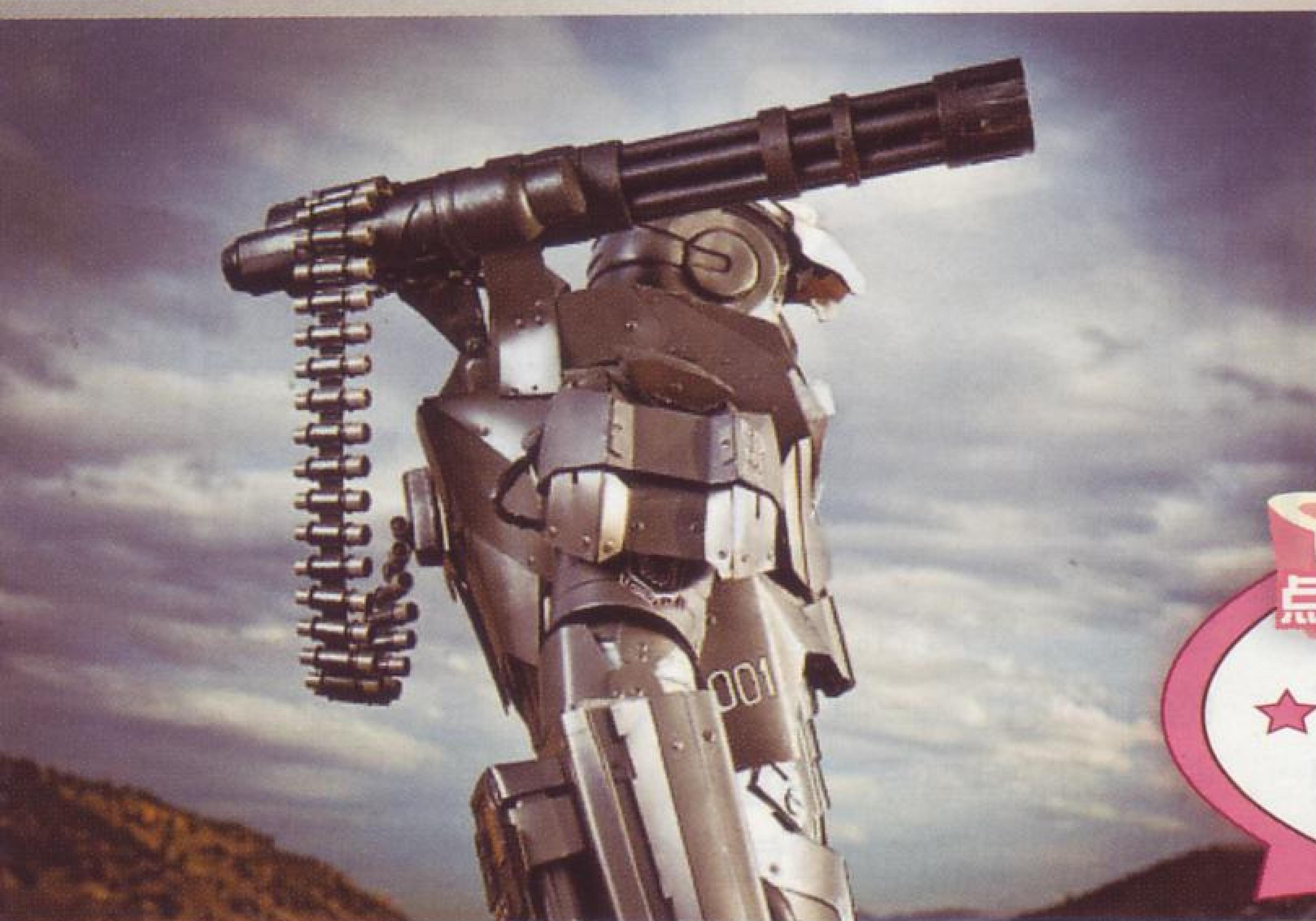
提供

真实钢铁侠现身

好莱坞的科幻大片《钢铁侠2》上映后博得无数影迷的好评，最近，美国一名狂热的“钢铁侠迷”用独特的方式表达了自己对影片的喜爱——他制作了一套钢铁侠套装盔甲。



今年25岁的安东尼·李在童年时代就十分喜爱《钢铁侠》的漫画，2008年第一部《钢铁侠》上映之后他便萌发制作一套钢铁侠盔甲的念头，现在终于实现。他在互联网上找到了设计盔甲的若干方案，最终他使用超薄、高耐性的聚氨酯为材料来制造这套盔甲。将聚氨酯裁剪成许多片状，然后用1500多个铆钉和垫片连接在一起。他雕刻了一个黏土头盔模型，再使用液态树脂灌注成头盔。由于在头盔面罩上添加了伺服电动机，他仅需站立状态下将手臂抬起，机械面罩便像电影中一样能够自动打开。而肩部的机关枪也非常逼真，当他按下机械手套上的按钮，机关枪便能够发射子弹，当然至多也只能发射彩弹而已。这套钢铁侠DIY盔甲制作共花费了1个月时间，成本在4000美元之上。不过穿上这身盔甲走在大街上，那绝对是酷毙了。



点评

胧月：很对酷洛洛胃口吧？

酷洛洛：希望老编能在我生日那天送我一套！

乌冬：我也要高达！

胧月：口胡，我还要航母咧！



澄香
提供

日式点心？还是……





夏日午后的小甜点，相信对于大多数的女生来说都有难以抗拒的魅力吧。尤其是那些制作精巧，点缀着细腻心思的日式小点心。第一次看到这样满目的点心，实在是让小编惊叹了一下，这么多可爱的小曲奇和点缀摆设在一起，绝对是致命诱惑。（不过也是超级卡路里弹药包，汗。）等等，真的有女生敢吃这超甜的东西吗，太疯狂了吧。



















细心的读者可能早就发现了其中的诡异。为什么左上角有一个很眼熟的圆孔啊。嘿嘿，没错，这些都是香甜的iPhone手机果冻套。一家日本公司用做日式点心的专业精神来设计果冻套，的确很精致。在大街上把这样的糕点翻过来当手机用，实在是太吸引眼球了。





提供

蔬菜皇后的艺术

桔多淇的蔬菜博物馆





对于艺术，很多人称找不到触动其灵感的来源，然而很多时候，灵感往往就在你的身边。我国年轻艺术家桔多淇在2006年的夏天，在家刨了十几斤的豌豆，然后用铁丝将这些新鲜的豌豆做成一条裙子、一圈项链、一个头饰、一个魔术棒，然后用遥控自拍了第一张素菜作品——《豌豆选美》。在之后的两年里，她经常装扮成家庭主妇的样子溜达在市场上琢磨食材，考虑如何通过品种繁多的蔬菜来组合出更丰富的画面和场景。这里不需要模特，因为蔬菜既是演员、又是道具，她曾在北京和巴黎出展的作品系列——“蔬菜博物馆”中，我们可以看到这些利用新鲜的、蔫烂的、煮炸过的蔬菜和粮食拼凑出来的世界名画，如德拉克洛瓦的《自由引导人民》、达芬奇的《蒙娜丽莎》、梵高的《自画像》。用米线、肉片、花菇、白菜、姜、豆腐炮制而成的《最后的晚餐》，不但与原作形神相似，“晚餐”的丰富食材还能让食欲大增。而且桔多淇在她完成作品之后还将这些“模特儿”下锅炒来吃掉。这种环保而充满自然美的诠释，尽管并不是每个人都能够领悟，但正如她自己所说：“你是如何解读一幅世界名画的呢，你真的了解并记得这幅画的历史背景吗？你知道这幅画的作者要表现这幅画的意义吗？我相信世界只是我所理解的世界，不是别的。”不过要是我们在家里用蔬菜搞艺术，那肯定免不了老妈的鞭子，不如在刚发售不久的《牧场物语 双子村》里，排列一下种菜顺序，来一个“种植艺术”怎样？



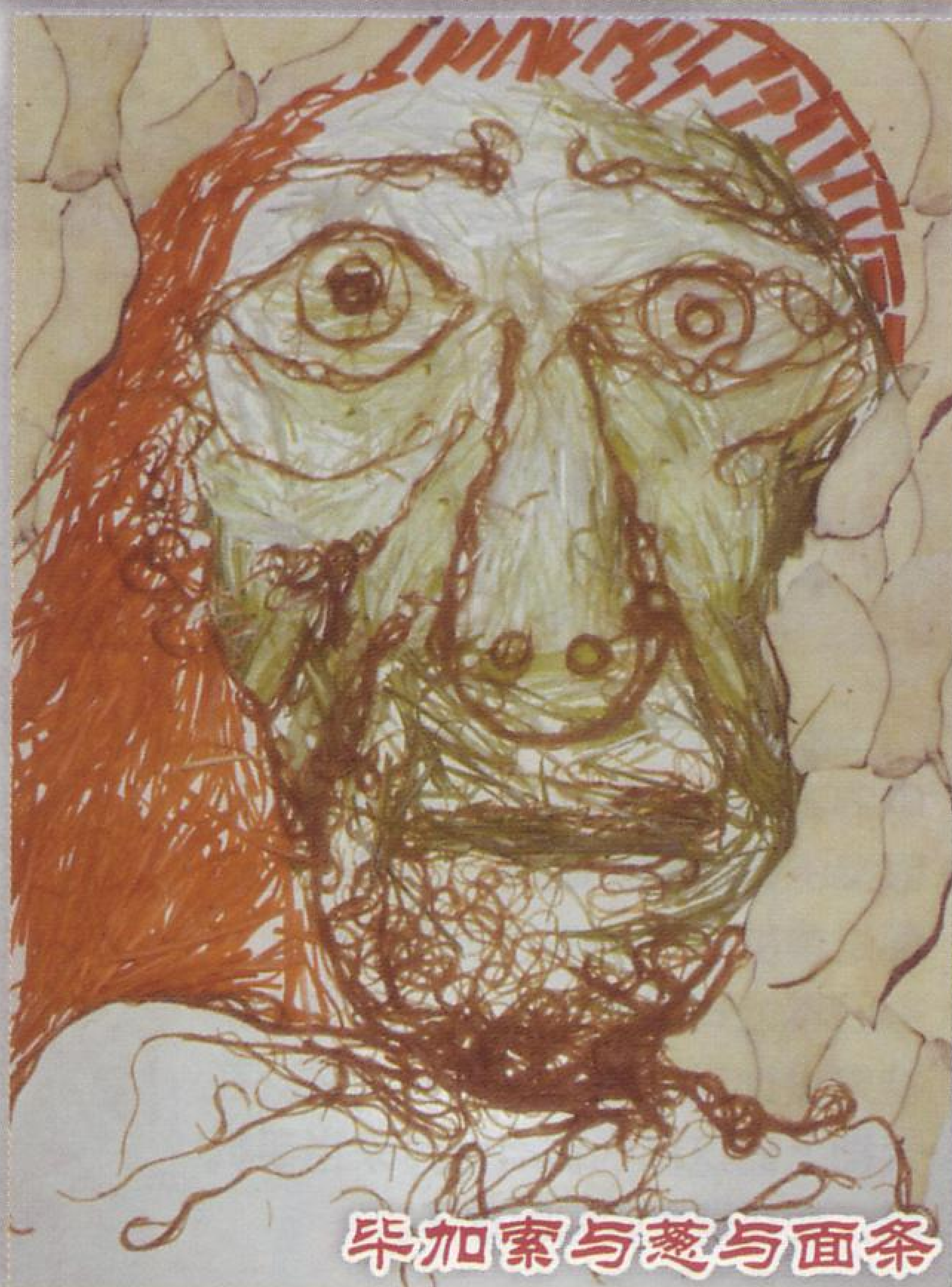
▲在《牧场物语 双子村》种一块“心田”。



姜人之最后的晚餐



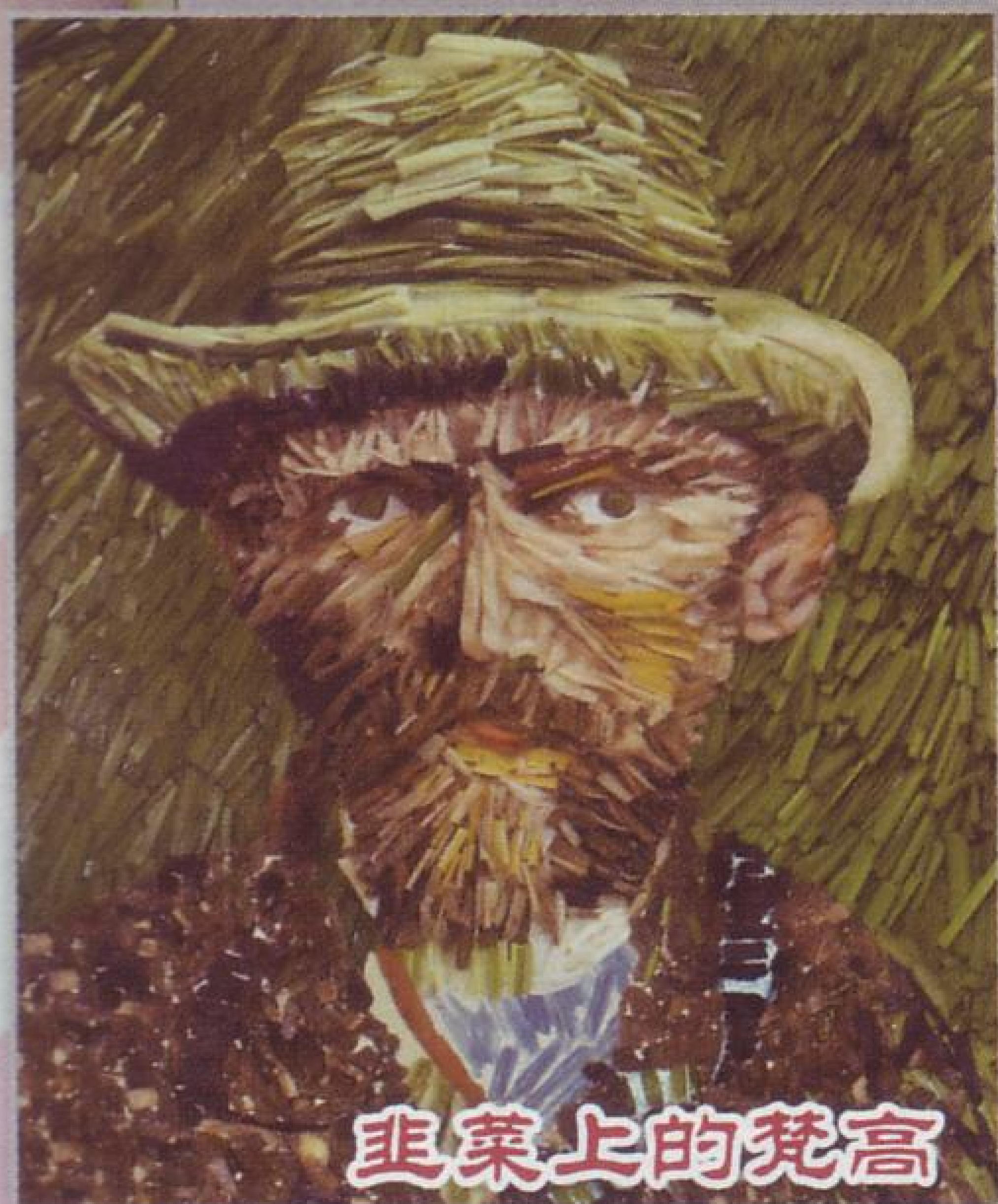
土豆上的拿破仑

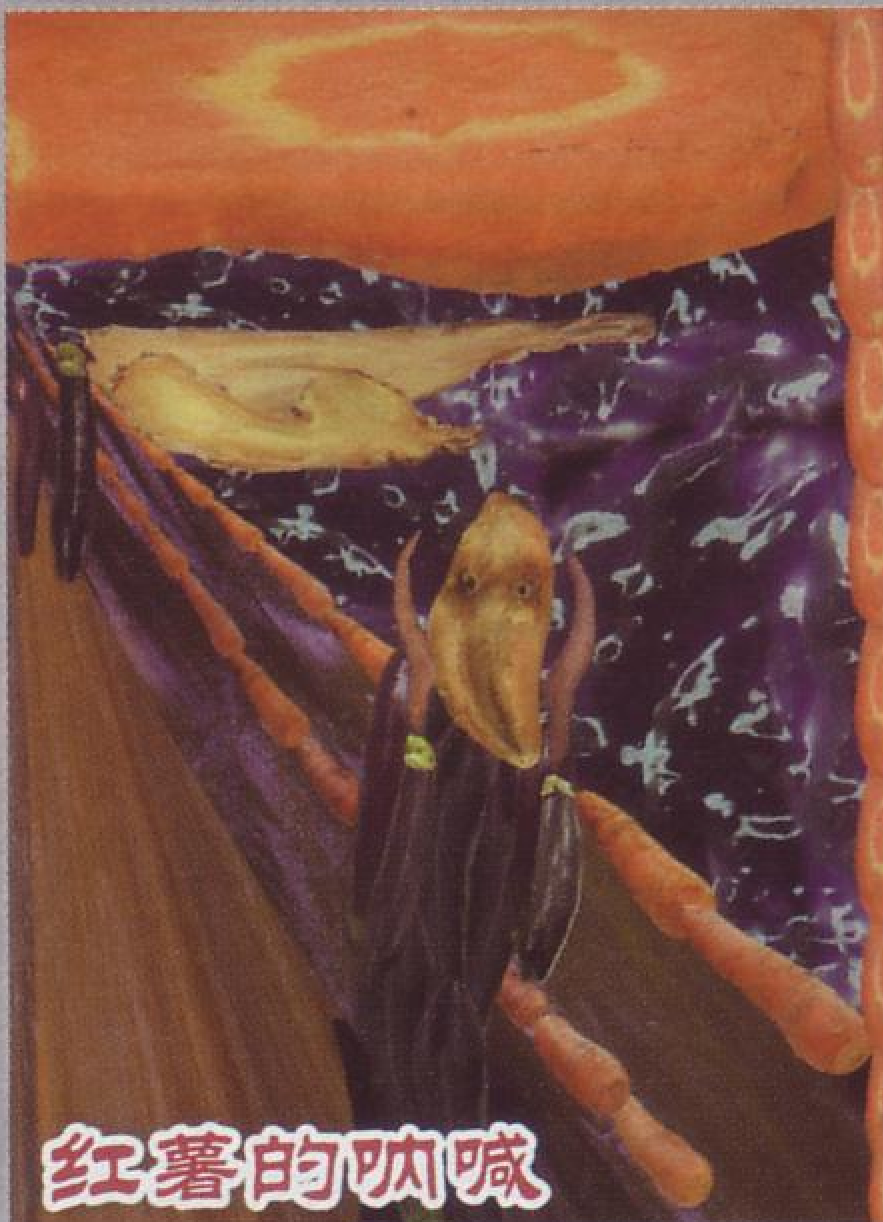


毕加索与葱与面条


伏尔加河上的酱黄瓜


蒙娜豆腐丽莎


韭菜上的梵高


红薯的呐喊

雷顿教授主题T恤登场


胧月 提供

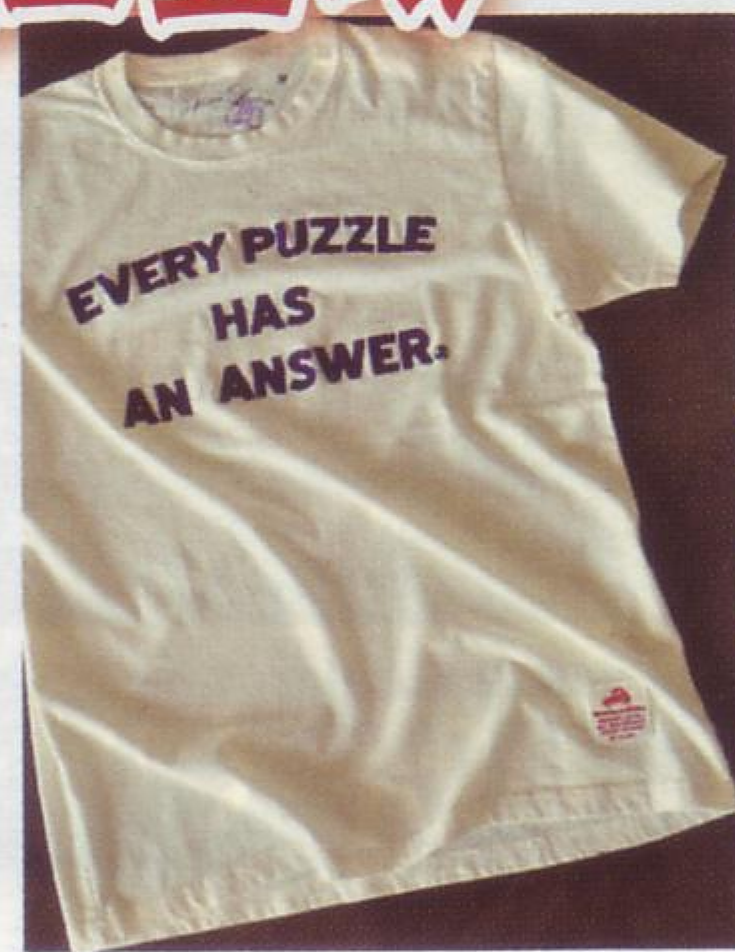

雷顿礼帽

▲英国绅士雷顿是系列的主人公，他形象的标志之一就是头上的大礼帽。



散步的卢克

▲自称雷顿教授第一弟子的卢克的剪影，用色淡雅。



任何谜题都有一个答案

▲雷顿教授有句名言叫作“谜题之所以被称为谜题，是因为它能够被解答。”

Level-5的冒险大作“《雷顿教授》系列”在第一个三部曲完结后，又在去年年底迎来最新的《雷顿教授与魔神之笛》。不甘寂寞的Level-5于今年夏天跟日本公司“Ani中”展开合作，推出六款雷顿教授主题T恤。该套T恤的材料为在无农药、无化肥的环境下栽培出的有机棉花，质地一流，穿着舒适——当然价格也不菲，买上一件的话大约与一张正版游戏价格相当。



红色轿车

▲雷顿教授的爱车，被卢克调侃为“绝不用担心失窃的车”。


阿兰巴特邸

▲在《魔神之笛》中登场的阿兰巴特邸，水彩画风具有柔和的美感。

游戏文化频道

Game Culture Channel

栏目主持：胧月

游戏素有“第九艺术”之称，虽然由于玩家个人喜好的区别，游戏的艺术价值也很难有一个规范的评价标准，但是游戏中融入了绘画、雕塑、建筑、音乐、文学、舞蹈、戏剧、影视这八种艺术的元素，却是不争的事实。游戏文化频道栏目尝试从游戏的艺术性入手，为大家分析游戏的各种文化内涵和艺术元素，希望使读者朋友在尽情游戏娱乐的同时，也能丰富自己的精神文化生活。

文 koflover



“《最终幻想》系列”在游戏业界的地位相信毋庸置疑，作为RPG游戏的龙头作品，它不仅给玩家带来全新的游戏体验，而且在文化内涵方面也令玩家津津乐道。比如说PSP平台的重头大作《异说 最终幻想》，将《最终幻想》历代作品的游戏元素汇集在一起，即使是简单的一个道具名称，也都源远流长，如果不是“《最终幻想》系列”的资深玩家的话，想把游戏中各个名词的来源出处解释清楚，恐怕是件很困难的事情。不过“《最终幻想》系列”的文化元素也并非完全凭空原创，有许多内容也是取材于神话传说和历史文化，我们就以《异说 最终幻想》这部合集作品为引，来谈谈《最终幻想》系列的文化元素。

《异说 最终幻想》的剧情主题是秩序之神和混沌之神的对抗，而混沌之神手下的风、火、水、土四大天王虽然在游戏中只是作为普通的召唤兽，但在《最终幻想》初代原作中戏份很足，且个个都不是省油的灯。作为“《最终幻想》系列”的元老成员，我们这次的内容就从他们开始吧！

★巫妖（リッチ/Lich）

《最终幻想》初代的土天王就是大名鼎鼎的巫妖，在暴雪公司著名的游戏《魔兽争霸3》和《魔兽世界》中，巫妖都扮演了一个相当重要的反派角色，相信大家对此都不会陌生。不过无论是《魔兽争霸》还是《最终幻想》，都只是借用了巫妖的形象并对其进行了二次加工，和标准巫妖的概念还是有一些出入的。Lich在古英语中的原意是“死尸”，引申后就特指那些拥有强大魔力的不死生物。过去也曾把Lich翻译为尸巫，也许因为《魔兽争霸》实在太有名，“巫妖”这个不太准确的译名反而更加深入人心，个人觉得尸巫的翻译可能更为贴切。为了照顾大多数人的阅读习惯，下文中仍采用“巫妖”的译名。



在奇幻文学中，巫妖一种是精通魔法的不死生物，生前往往都是资深的法师、术士和萨满，有时候也会是牧师、诗人或其他施法者。他们为了使自己能有更多的时间去研究魔法，就通过一种特殊的邪恶仪式将自己转化成不死生物，并同时保留了生前的记忆和智力。这样一来，巫妖虽然失去了所谓的“生命”，却换来了无穷无尽的时间去研究魔法，所以魔力远远要比一般有生命的法师更为强大。许多玩家也许受到某些游戏的影响，片面地认为巫妖仅仅是精通黑暗魔法而已，把巫妖当作无生命、魔力更为强大的死灵法师，但实际上，巫妖的前身都是各类精英施法者，也完全没有所谓的法术涉及范围限制，除了各类元素魔法、黑暗魔法、死灵魔法和精神魔法以外，神圣魔法也是巫妖研习的范围。巫妖不但是魔法全才，而且是最强的施法者。除了生前所研习的魔法以外，施法者成为巫妖之后还可以得到一些独特的死灵魔法，这些魔法只有那些拥有魔力的不死生物才能够掌握。法力高强的施法者因为是活物，不可能以活人的躯体去参透这些高级死灵魔法的奥秘，而通常的不死生物连最基本的意识都已经丧失，更不要说继续研习魔法了，也只有巫妖才能同时满足这两个苛刻的条件。



由活人转变为巫妖需要一个复杂的过程。首先只有那些魔力强大的施法者才能成为巫妖，没有足够的魔力就无法维持整个转化仪式。然后，施法者需要一个法器来保存自己的灵魂，这种法器通常被称作“命匣”。最后，施法者通过魔力侵蚀来分离自己的灵魂和肉体，并将灵魂传导在命匣内。巫妖转化仪式有很多种方式，但步骤和目的都是一样的，完成整个仪式后，巫妖就可以获得永久的“生命”。巫妖的起源可以追溯到中东地区的神话传说，而灵魂命匣的设定和埃及木乃伊的丧葬仪式也很接近，都是通过将灵魂储存在特定的容器中来实现“永生”的目的。

活人成为巫妖后，依旧保留了生前的记忆、智商和魔力，“生命”仍旧在延续，却不具备活人的基本特征，如饮食、睡眠、生殖等等，肉体会因为失去了灵魂而萎缩甚至腐朽，直到完全变成骷髅。他们的眼睛虽然很早就腐朽消失掉，但空洞的眼眶内却闪烁着针尖般的绯红光芒，不但可以在最黑暗的环境下视物，而且也不受到强光的影响，巫妖目光的凝视就可以对一般的活物造成伤害。虽然巫妖的外形和一般的不死生物差不多，但一般的不死生物没有灵魂，要么只是无意识的行尸走肉，要么就是被死灵魔法所控制的傀儡，和巫妖相比有本质的区别。想要杀死一般的不死生物，只要摧毁它的肉体即可；而巫妖即使肉体被破坏，依然能够轻易“复活”。当巫妖的肉体因衰老而坏死或被人为摧毁后，储存在命匣内的灵魂会在附近搜寻新的肉体并将其侵蚀，尸体、无意识的不死生物和意志低下的动物身体都可以作为巫妖的“新宿主”，同时巫妖会通过魔法将其转化为和老肉体相同的新肉体，但老肉体附着的装备和固有的魔法却无法被继承。只要命匣不被破坏，巫妖就拥有“重生”的能力，即使命匣被破坏，巫妖仍然可以制造一枚新的命匣作为自己的灵魂容器，只是需要耗费大量时间和精力。想要完全消灭巫妖，惟一的办法就是同时破坏掉他的命匣和肉体，这样他就无法再“重生”了。

某些时候由于意外，在转化仪式中施法者并未能成功将自己的灵魂注入命匣，这时候施法者只能转化成为Semi lich，几乎失去了生前所有的记忆、智力和魔力，只有少许零星的能力还留在肉体中。Semi lich字面意思为“半巫妖”，但为了和Demi lich（半神巫妖）区分开来，通常会被意译为“脑残巫妖”或“失魂巫妖”。失魂巫妖和一般的不死生物比较类似，也没有命匣，肉体被摧毁后就会真正死亡，但

因为毕竟有少许生前能力的残余，比一般的不死生物要稍强一些。失魂巫妖可以算是巫妖转化仪式时所要承担的风险，也算是对那些魔力不足、但又不自量力想成为巫妖的人的惩罚，这个概念也被一些游戏所继承了下来。

除了失魂巫妖这种失败品外，巫妖还分为许多不同的种类，他们虽然都具备巫妖的共性，但彼此之间又有很大的差别，有许多种巫妖是后人根据巫妖的标准进行衍生甚至杜撰的，但慢慢也被奇幻文学或游戏所借鉴采用，成为新的规范标准。我们选一些典型的例子来向大家介绍一下：

卓尔巫妖 *Drow lich*



由卓尔精灵（Drow Elf，又名黑暗精灵）转化而来的巫妖，尽管在转化仪式上没有什么区别，但因为卓尔精灵常年生活在幽暗的地域和天然的邪恶本质，转化成卓尔巫妖后，对黑暗魔法和死灵魔法的悟性要比一般的巫妖高出许多，魔力也更为强大。只有纯正血统的卓尔精灵才能成为强大的卓尔巫妖，一般的混血卓尔精灵或拥有卓尔血统的生物只能转化成一般的巫妖，无法继承卓尔精灵强大的黑暗天赋。卓尔巫妖并非像一般巫妖那样受到同类的摒弃，相反，由于卓尔巫妖强大的黑暗力量，他们在卓尔社会体系中往往有更高的社会地位，甚至某些卓尔王国的统治者就是由卓尔巫妖担当。

龙巫妖 *Dracolich*

和其他类人种族那样，强大的龙族也可以通过转化仪式成为巫妖。由于龙族的寿命往往都很漫长，巫妖所拥有的永恒“生命”对龙族来说并没有什么吸引力，但某些衰老濒死的龙如果想逃避死亡的惩罚时，就可以选择皈依巫妖之道成为强大的龙巫妖（Dracolich）。龙巫妖的转化仪式并不是由龙自身所完成，而是由龙巫教的巫师来进行。想要成为巫妖的龙会自愿和龙巫教的巫师合作完成仪式，但某些强大的龙巫教巫师可能也会强迫龙转化为龙巫妖。



龙巫教的巫师会把龙巫妖作为崇拜的对象，并定期为它提供龙族所喜爱的宝物，而龙巫妖也会作为龙巫教的强大守护者，并协助巫师们完成各种邪恶的计划。

龙巫妖的命匣要比一般巫妖的命匣更为名贵和坚固，准备就绪的龙会喝下一种剧毒的药水使肉体死亡，同时灵魂会传导至命匣中。如果这个

仪式失败，龙不会变成失魂巫妖而是直接死亡。当龙的灵魂在命匣中时，它会搜寻附近一具大型的爬虫类或龙类的尸体并占据它，如果这具尸体是龙原本的肉体，那么它将直接变成龙巫妖。如果是其他符合条件的尸体，那么龙会暂时变成原始龙巫妖（Proto Dracolich），无法获得龙巫妖的能力，但经过一段时间之后，仍然会转化为标准的龙巫妖。龙巫妖一般会在自己的命匣附近准备一些符合条件的备用尸体，这样当自己的肉体被毁坏时，它能很快通过这备用尸体“重生”。

打败龙巫妖是件非常困难的事情。龙巫妖的能力远远要比一般的巫妖强大得多，甚至还强于一般的龙，而且无论是肉体还是命匣都很难被毁坏。不过龙族和龙巫妖之间势不两立，通常龙族会齐心协力对付它们所发现的龙巫妖。

战巫妖 *War lich*

战巫妖一般是由类人生物转化而来，和标准巫妖不同的是，战巫妖生前并不是强大的施法者，而是精通格斗和武器的战士，他们无法将自己变成巫妖，而是在施法者的帮助下完成整个转化仪式，进行这个仪式的施法者可以是活人，也可以是已经成为不死生物的巫妖。一些权力强大的国王或贵族可以雇用施法者将自己变成战巫妖，从而延续他们的“生命”和统治。

战巫妖同样也需要储存灵魂的命匣，不过由于自身魔力有限，整个“重生”的步骤需要借助施法者才能够完成，而且转化仪式一旦失败，他们也会变成失魂巫妖。战巫妖和战士们一样装备着强力的武器和厚重的盔甲，虽然肉体萎缩腐朽，但并不影响战斗力。战巫妖的手指、肘部等关节所延伸出的骨头更加修长锋利，可以作为骨刺武器来使用，他们还能掌握一些巫妖所共通的特技，如恐惧灵光、麻痹之触等等，并且能将死灵之力灌注到武器中，使武器的威力更加强大。

战巫妖虽然不具备施法的能力，但也是令人恐惧的存在，由于皈依了邪恶的巫妖之道，他们比起一般的战士更加嗜血好杀，所以往往成为众矢之的，甚至是巫妖们所要对付的对象。

半神巫妖 *Demi lich*

半神巫妖（Demi lich）是比标准巫妖更为强大的魔法生物，也有译作半巫妖的，但一方面和失魂巫妖（Semi lich）容易混淆，另一方面在字面意思上也无法显示出半神巫妖比一般巫妖更为强大的力量。之所以称其为半神巫妖，是因为他们具有极其强大的力量，对凡人来说是近乎于神的存在，但又不是真正的神，也没有建立起相应的信仰，所以只能被称作半神。

要成为半神巫妖，前提条件是要先成为标准的巫妖，当一名巫妖经历了时间和战斗的洗礼后，经验和魔力都变得更加强大，就可以考虑向更高的境界升华，也就是所谓的半神巫妖。半神巫妖可以通过强大的魔力来制造出一种珍贵的灵魂宝石，作为命匣的替代品用来储存自己的灵魂，并且以一种特殊的仪式将灵魂宝石镶嵌在自己头骨的眼眶或牙齿的空槽内，使其合为一体。这时候半神巫妖就摆脱了命匣和肉体的束缚，转变成为一种更灵巧而强大的形态，通常情况下都是镶嵌灵魂宝石的头骨，头骨以外的部分都被抛弃。半神巫妖看似一颗飞行的骷髅头，但千万不可以貌取“人”，一般的巫妖已经非常厉害，而它又是凌驾于巫妖之上的强大存在。



半神巫妖能以星界形态自由飞行，除了拥有更强大的魔法以外，还可以轻易捕猎活物的灵魂。被捕猎活物的灵魂会被吸收到半神巫妖的灵魂宝石内，并在24小时内被灵魂宝石所吸收，与此同时这具失去灵魂的躯体会崩解为粉末，永远无法复原。半神巫妖不需要所谓的躯体，仅仅保留头骨的话也并没有什么能力的损失，而且移动起来更为敏捷，但某些情况下它也需要四肢来完成一些手工劳动，这时候它会命令手下的巫妖仆役用优质的黄铜来打造一具无头的躯干，以备不时之需。

游戏美图秀

栏目主持 阿鲁

7月新番动画的素质实在不咋样，不过好在有萌战，也不至于找不到东西关注。上辑在“宅回首”里关注的不少动画在本次萌战的第一次预选赛里表现都不错，看来咱的眼光还是不错的嘛！这次就献上萌战第一次预选赛前8组冠军角色以及表现优秀角色的美图，希望她们能在本战中能继续保持这样的劲头。



白菜：我不知道该支持谁。

阿鲁：当然是支持炮姐啊！

白菜：这里有两个炮姐。

胧月：在你眼中只要是女性都是姐对吧……







阿鲁：没想到《Angel Beats！》里居然有人能在第一次预选赛中拿个冠军，真是可喜可贺！

酷洛洛：《Angel Beats！》不行，注定没戏……

阿鲁：我家肤浅姐也进决赛了，你不能黑她！

酷洛洛：……





阿鲁：没料到啊没料到，学生会腐女会计的人气居然超过了轻音众的宽额头和暴走老师，其实我很中意老师的……

乌冬：这一组的角色都不给力啊，要是秋山泠在这一组，肯定秒杀一切了！

伊娃：我试图想看懂你们的对话，不过我实在是看不懂……





酷洛洛：这张唯和奈叶的合体图真不错。

乌冬：今年的萌战应该就是科学众和轻音众的天下了。

阿鲁：梓喵和小忧都是第一次预选赛的冠军选手！不过某电磁炮那边成绩也不错。

白菜：很好，不愧是忧！

阿鲁：原来白菜还是个妹控，赶紧记到小本子里！







如果爱，请深爱

一转眼已经7月底了，相信大家都已经体验过那耗时又耗力的热海两天一夜之旅了吧！不过和女朋友亲热归亲热，各位学生朋友们你们是否还记得暑假作业这档事？要是现在忙着和你家宁宁卿卿我我，当心开学后老师来“疼爱”你！什么？你家妹子叫爱花？别唬我了，爱花上辑已经跟一个名叫JIDE的人“泪奔”了。

文 JIDE

栏目主持：阿鲁

门

“今天要干什么呢……”睁开眼睛的我，呆呆地看着屋子的天花板，脑袋里还是昏昏的，似乎还有些涨痛——这也是很正常的，昨晚我玩游戏几乎到天亮，我拍了拍头，试图让自己清醒些。

因为家长工作的关系，我经常被一个人遗留在家里。从很小的时候开始，父母一旦离开，短则几周长则几个月都不在家。反正我也习惯了泡面加罐头的生活。

有些同学还羡慕我，认为我没有家长的“看管”，生活会很开心才对。

去死吧，那些家伙能明白我的心情么？

虽然现在已经搬到离老爸老妈工作比较近的城市，但他们回家的次数并没有增多。那种孤独的感觉一直围绕着我，宛如一条长蛇将我紧紧缠绕，冰冷、渐渐透不过气的感觉，它正一步步把我拖向黑色的深渊。尽管白天与同学、朋友一起欢天笑语，但只要一回到家，每当那扇笨重的房门砰然合上时，我仿佛置身于另一个空间——一个只有我自己的空间。平常多话的我立刻变成了一个没有表情的人偶，恐怕那才是我脱下虚伪面具后真正的面孔！

没有人了解我。

墙上的时钟已经响了十下，我哼了一声，“反正已经迟到了，干脆今天就翘课算了。”

涨痛渐然消失，我也起身准备到外边逛上一圈。每个月光靠父母给的生活费完全不够我自己花的，我必须找点经济来源。昨天去了一家快餐店应聘兼职，貌似最近他们那里缺人手，很快就录用了我。

推开那扇厚重的家门，一道刺眼的阳光照了进来。但这点程度的光芒，根本无法触及到我内心的阴暗。我叹了口气，无力地将其关上，开始向兼职的地点出发。

人生中有多少道门等着我去打开或合上？我不知道，这类似哲学的问题我不愿多想什么，还是把它留给思想家去考虑吧。

很快，我来到了兼职的餐厅。我按照约定，准备从后门的员工通道进入。这里，又有一扇门。我自嘲地笑了笑，伸手欲将其拉开……

一扇改变命运的门。

就在我的手指要碰到把手的时候，“咔嗒”，门把手转动了。这多少让我有点意外，“啊……”开门的人也有些吃惊。

“很抱歉，我没有注意到……”

巧合，我和对方说着同样的一句话。

惊异，当我和对方的眼神相对时，霎时感觉自己被对方的眼神贯穿了。

对方是一名成熟型的女孩，棕色中发齐肩，嗓音温柔细腻，她的嘴角微微上翘，白晰的脸上浮现着近人的表情，美丽的双瞳中映着我的身影，右

目下的泪痣更增加了几分妩媚。

“啊，难道你就是今天要来的新人？”

清泉般的声音一下涌进我的心中，一瞬间，我没有回答，只是傻傻地站在那里。

“嗯？怎么不说话了？”她停顿了一下，接着摸了摸我的额头并微笑着说，“啊，难不成是害羞了？”

我因为她的行为而愣了一下，她把我当成小孩了？原以为面前的大姐姐是哪所大学的学生，但她其实是和我就读同一所高中的三年级学生。虽然年龄只比我大一岁，不过喜欢以“姐姐”自称的她，可爱之余不乏温柔和耐心，对我的指导也是入微至深。

姊崎宁宁。

这个名字好似烙在我的心中，无法挥去。即便是回到了那空无一人的房间，即使是关上了那厚重的房门，我依然无法平静下来。她的声音在我耳边回荡，她的身影在我眼前出现，她的微笑好比明媚的阳光，把我心中阴暗的角落全部照亮。这种让人有些兴奋得不安的感觉是什么？明知故问的我显然有些可笑，但是我却总感觉不愿意去承认自己已经喜欢上了那个女孩。

时间变得十分漫长，比原来一个人无聊玩游戏的时间还要漫长。明明已经是睡觉的时间，但我的眼睛依然睁着，我能听见时钟的秒针转动的声音。

我的脑海中不停闪过宁宁的身影，甚至似乎还能感觉到她在抚摸我的额头。我向来讨厌别人把我当小孩子来看的，因为我从小就开始自己独立生活，自理能力比同辈人强得多，不论是想法还是处理问题都比较成熟，有些人会按照他们的经验来衡量我这个年龄的想法，这让我很不好受……但，不知道为什么，宁宁的那一举动不但没有引起我的不满，还让我感到了一丝的温暖。

随着时间的推移，我对宁宁有了更加深层的了解，她为人成熟也有点俏皮，处事认真也不乏可爱。她在我们兼职的店里是一把手，不光是普通的员工，有时侯店长也会让她来帮忙处理相关的事务。所以，宁宁她一直都忙碌着，却一直都保持着那招牌似的微笑。但我可以猜得到，那不是真正的宁宁。终于有一次，我回到休息室，看到宁宁有些疲惫的眼神，她看到我时又转变成笑眯眯的表情，这让我很伤心。正当我要开口说话的时候，店长探进头来称自己要办点事，让宁宁去照料餐厅。店长吩咐后就离开了，宁宁还是那样，稍稍微笑了下，站起身，准备走出休息室。我终于鼓起勇气，拉住了她的手。宁宁显得十分诧异，她回过头看着我，正要说话的时候，我先打断了她的话。

“先听我说！”我的口气有些粗鲁。我看到她停住了动作，便继续说下去。

“宁宁，如果你感到劳累的话就不要去了，我会帮你去做那些事情的。所以……请你好好在这里休息吧！”

女孩的表情有些惊讶，但很快又恢复到了正常的招牌笑容，她依旧是先摸了摸我的额头，然后说道。

“哦？是想帮姐姐吗？呵呵……”

我拉着她走回了椅子旁，并让她重新坐下。看着她的眼睛，稍微停了一下说。

“宁宁，如果你愿意的话，我可以来帮你或是照顾你。并且，我不想再看到你露出那种悲伤和疲惫的眼神。”

“嗯……”宁宁的脸明显红了，她低头回答得有些迟缓，也有些犹豫。

而我，则大步走出了休息室。其一是为了不让店长等太久，其二是为了不让宁宁注意到我的紧张与不安。

这个世界上对于人生来讲有许许多多的门，它们出现的时机和地点都不相同。我清楚有些门是会改变人们命运的，在人的生命中无法回头，但我们可以去决定要打开哪一扇门。是安于现状还是放手一博？那些通往幸福的门一直存在于我们的面前，但我们却时常看不见……

对女孩的告白有很多种，但我知道，那个根本不算是什么告白。我整理着自己所有的想法，将其写成一封短信，试图亲自送到那个女孩——宁宁的手中。

我推开了那扇门，被称为命运的门。



游戏边缘地

栏目主持 乌冬
文 koflover

在NDS的各类应用软件游戏中，教学类游戏占了很大一部分比重，而且这类游戏往往都由正规的教育机构监制，在权威性和功能方面不亚于电脑平台的教学软件。NDS之所以有大量这类教学类游戏，和任天堂的蓝海战略显然是分不开的。虽然很少有游戏能真正达到“寓教于乐”的境界，但和刻板的书本相比，对人们还是更有吸引力。

スティーブ・ソレイシィのビジネス英会话ペラペラDSトレーニング

史蒂夫・索雷西的商务英语会话练习



游戏介绍

《史蒂夫・索雷西的商务英语会话练习》顾名思义，是一款英语教学游戏，在NDS平台中这类游戏比比皆是。不过不同的是，这款游戏并非基础入门的英语教学，而是针对商务英语会话进行的针对性训练，在专业性和实用性方面，比一般英语教学游戏要更胜一筹。在以经济为主导的现代社会中，商务英语在职场中的也越来越重要，它不仅仅要求有一定的英语基础，而且还要对企业管理运营、商务合作交流等商务知识有所了解，对个人能力要求更高。虽然我们玩家没有必要通过这款游戏来学习商务英语，毕竟它面向的是日语玩家，不过游戏中的一些知识尤其是学习方法，还是值得我们参考借鉴的。希望这类型的游戏日后也能有汉语版本面世。

用NDS学英语

学习语言一般来说无外乎“听说读写”这四大项，商务英语自然也不例外。由于学习环境和应试教育的影响，国内许多学生在学习英语时，更加侧重阅读和写作方面的学习，应试能力很强，也可以胜任笔译的工作，但听力和口语方面往往就有很大欠缺。《史蒂夫・索雷西的商务英语会话练习》这个游戏则应用到NDS的录音识别功能，可以把玩家的发音录下来和系统内置的标准发音进行对比，对玩家口语的学习有很大帮助。

商务英语概念

这部分内容是对商务英语概念方面的讲解，包括有商务英语和一般英语的区别、商务交流和日常会话的共同点、商务交流和日常会话的不同点这三项。如果玩家能看懂日文的话，这部分内容可以了解一下，对自己也是有帮助的。

会话练习



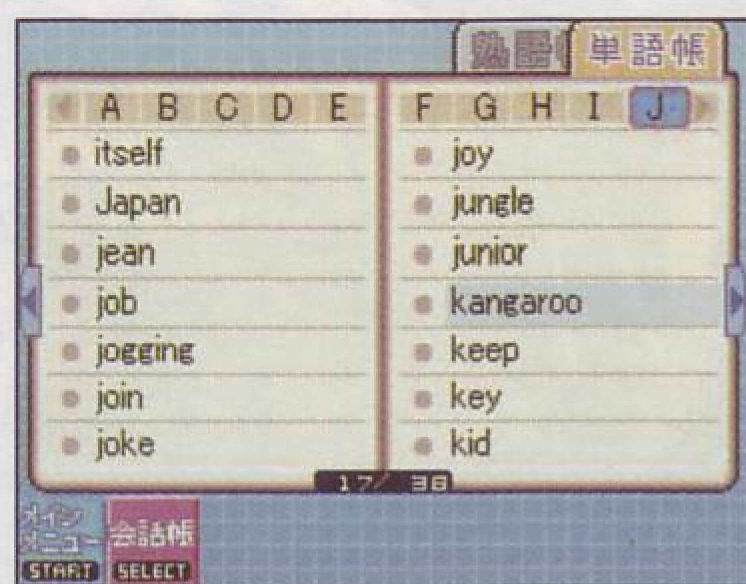
这个模式下玩家可以锻炼自己的口语会话能力，从中可以学到许多商务英语中的词汇以及句型，并通过听写和复读的方式进行练习。在进行录音时，离麦克风20厘米左右的距离时录音效果会比较好。

听力练习



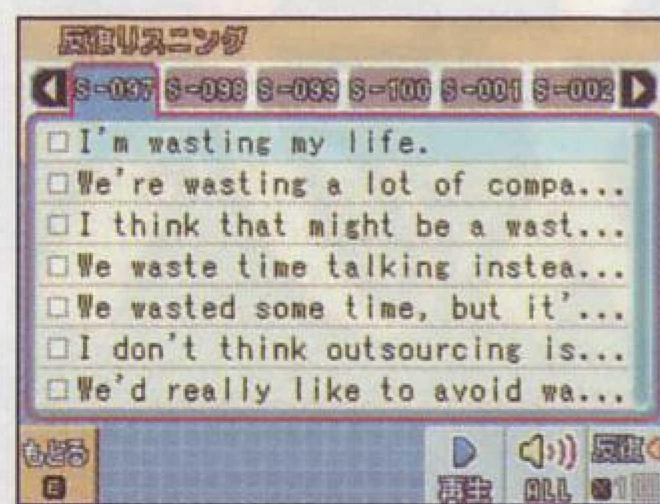
听力练习中包含有两个和听力有关的小游戏，玩家需要在一定时限内，根据听到的发音，将句子中缺少的单词补充完整。不过听力练习的难度比较低，只是听写个别单词而不是整个句子，这也可能是NDS手写识别功能有限的原因吧。

词汇手册



词汇手册分为单词和短语两部分，查询起来非常方便，这也是应用软件比起纸质书本的一项优势所在。不过这款游戏的词汇量不算多，几乎没有什么生僻词汇，而且也只是英日对照，对非日语玩家几乎没什么用。

会话手册



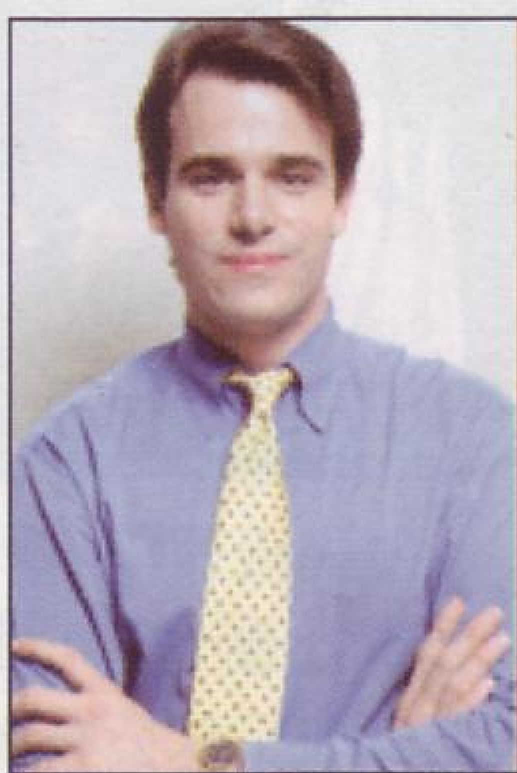
会话手册中收录了商务英语中的常用会话句型，有600句以上，并且有真人发音以及复读功能，即使是日文注释，对国内玩家来说也值得看看。

商务英语相关

在国际化的大趋势下，随着国内大批外资企业的登陆，商务英语的人才需求越来越大。许多英语培训机构，甚至正规的高校，都把商务英语作为主要的培训内容；许多从事商务领域多年的成年人，虽然英语基础有所欠缺，但由于业务需要，也急需加强商务英语能力。对于正在学校学习的各位读者来说，无论您就读何种专业，在平时积累一些商务英语的基础，对日后发展是非常有帮助的。

商务英语对英语基础方面有较高的要求，尤其是听力和口语，这也是横在很多学生面前的一道鸿沟。以听力来说，可能很多学生学习英语时比较用心，又喜欢电影、音乐、游戏以及有声读物，长期耳濡目染，听力要比一般人敏锐得多，但仅仅如此还是不够的。因为商务英语是国际性的，不仅仅是“标准”的英音或美音，还包括其他以英语为母语或官方语言的各个国家，如澳大利亚、新西兰、加拿大、南非、印度等等，听惯了教材或电影中的英音和美音后，再接触这些其他国家的口音就需要一段时间的适应过程。参加过雅思考试的读者朋友应该会有体会，口试考官会来自世界各个国家，如果遇到了印度考官，就只能自求多福了（笑）。

如果读者朋友还在学校就读，那么可以尝试挑战下商务英语方面的资格考试，为以后的发展奠定基础。类似于雅思和托福之间的关系那样，商务英语领域中也有剑桥商务英语（BEC）和国际交流英语考试（TOEIC、托业）这两种，BEC体现出英国人严谨的学风，学术性比较强；而托业更侧重美国人的实用主义。相比之下，BEC考试难度更大，尤其是BEC高级的听力部分，令无数考生头疼不已（也包括笔者），但证书含金量比托业更胜一筹，而且资格终身有效。



就像《脑白金》那样，史蒂夫·索雷西的名字也出现在这款游戏的名称中，而且以他名字命名的英语教学游戏还不仅仅是这一款，那他是何方神圣？史蒂夫·索雷西出生于美国华盛顿，精通英语、日语和意大利语，毕业于美国大学，之后在日本的早稻田大学和青山学院大学分别获得了硕士和博士学位，发表过大量有关对外英语教学方面的论文和著作，现任东洋英和女学园大学的国际社会学讲师。史蒂夫·索雷西在日本也是小有名气的英语教育家，在学术界曾多次国内和国际大奖，在教育界也有很大的贡献，NHK电视台和角川书店这种级别的媒体也多次播出和出版他的作品。

火纹大陆

栏目主持：胧月　文 拉克斯

随着《火纹》新作的发售，读者们期待已久的“火纹大陆”栏目也于本辑重新登场。虽然本作是复刻SFC上《纹章之谜》的下半部，并非全新的作品，但相信对于两年没有玩到《火纹》的系列粉丝而言，本作依然是必玩的！“火纹大陆”再开后的第1辑，我们请来了读者们熟悉的老朋友拉克斯，带新老玩家一同回顾一下《纹章之谜》上、下部间关系，作为承上启下的过渡。更多精彩和丰富的内容，将在今后的栏目中为大家奉上，敬请期待！

再一次经历“英雄战争”



时隔近两年，“《火焰之纹章》系列”可算是又出新作了，而且此次的推出可谓是如闪电一般，从公布到发售只用了不到两个月的时间。虽然这次的新作并不算“新”，也正如很多人预料的一样，推出的就是《纹章之谜》的重制版，而且还仅仅只是下部。相信大家看到这篇文章时，都早已拿到游戏并通关了。那么我们这次就说说新的作品和当年的《纹章之谜》以及前一作《新·暗黑龙与光之剑》之间有什么关系，好让新近才开始对“《火焰之纹章》系列”感兴趣的玩家们对这款意义非凡的作品有所了解。

最早的《暗黑龙与光之剑》距今也已有二十年之久了，而今年又正好是初代作品诞生的二十周年。想当初初代的诞生，确定了系列这种以“剑与魔法伪中世纪“为世界观的正统高难度S·RPG的路线。而主角玛尔斯也成了系列的第一主角，堪称系列的代言人，他也是至今系列中出场最多次的角色，同时还常常在任天堂公司其他的游戏中客串。而确定了他这王者般地位的原因，除了他是系列第一个主角外，更重要的是因为他还是系列史上销量最高、人气最旺的《纹章之谜》的主角。初代结





束后的两年内，“《火纹》之父”加贺昭三在FC的平台上推出了《火焰之纹章 外传》，但是这一作因为系统变化太大，在日本本土的人气并不高(但在中国，因为大多数玩家最早接触的都是《外传》，所以对其的感情远超过其他作品)。这之后不到两年，《火纹》的新作出现在了任天堂的新的主机SFC上，这就是《纹章之谜》。

《纹章之谜》与前两作完全不一样，除了平台变化而带来的声光效果的进化外，最大的特点就是本作是由两个游戏篇章组成的：一个是暗黑战争篇，另一个则是英雄战争篇。这种设定让粉丝们十分兴奋，因为暗黑战争就是将初代略有删减后重新制作的，玩家可以在全新的平台上玩到一个全新的初代。而英雄战争篇则是这一作的重中之重，它完全接续暗黑战争篇的故事，是真正意义上的续作，其中我们可以看到初代里的战士们之后的命运，以及“星之王”玛尔斯的又一次新的战斗。就这样由两个故事篇章，长达40面的关卡共同组成了一部阿卡内亚编年史。因此这一作在《火纹》系列史上的地位是不可比拟的，当年76万的销量也是系列之最，角色的超高人气就是现在新作里的人物都无法比拟，可谓是里程碑级的作品。

2008年8月发售的《新·暗黑龙与光之剑》，起初很多人觉得只是单纯的将初代以现在的系统重制，再加上并不算多的新要素，当时也有人说很可能下面就会出重制的《纹章之谜》了(单指英雄战争篇)。但是因为前一作比较平庸的素质，也让很多玩家不希望再以这种简单的方式重制名作。过了两年，果然如很多人想象的那样，重制的英雄战争篇推出了。但和上一作不同，这一次重制让玩家的期待感增多了。虽然玛尔斯的那张脸还是那么“饼”，但自定义主角的系统以及不少的新人物出场都让玩家眼前一亮，突然有了种“这次有很多新料”的感觉，十分值得期待。

其实在笔者写这篇文时，也已得知了不少《新·纹章之谜 光与影的英雄》的资料。比起新意不足的前作，这一作可以说相当厚道了，增加的内容十分之多，自创主角以及早就介绍过的女性军师等新人物都有着相当份量的剧情。而且曾在《纹章之谜》中被删除的初代人物，都将会出现在这作里，并且都安排了相应的剧情。甚至前作中一些仅在外传中才可获得的新角色也会再次出现，并且这次的条件是不需要死人就可收得他们——众多人物的登场，让本作比起前作最大的变化就是剧情量成倍增加。为了更好的表现人物性格，本作还引入了大量人物之间的剧情和对话，甚至是原创主角也会和他们有很多深入的交流。这种强化人物剧情的作法正好是弥补了初代、前作以及《纹章之谜》里最大的不足。并且这次还收录了曾经只在SFC卫星配信的“阿卡内亚战记”的四个外传故事，这更是对剧情的重大补足。

如果说《纹章之谜》描述的是一篇阿卡内亚编年史，那么《新·暗黑龙与光之剑》和《新·纹章之谜 光与影的英雄》就是这篇编年史的完全版，它们重新收录了那些被隐去的人物和故事，还记载了新的故事。所以我们可以把《新·暗黑龙与光之剑》和《新·纹章之谜 光与影的英雄》看作是一个整体，它们重新谱写了一个新时代的《纹章之谜》，以全新的方式再现了昔日的经典之作！



栏目主持：乌冬

文 BK

机器人格纳库

终于到了最后一回了，正如上次预告所说，这次来说说《高达》的诞生内幕。其实当初笔者在第一次翻看设定集和剧本资料初设时只是被雷了一下，直到详细查看当时的手稿和参与的制作人员的爆料后才隐约感到有些蹊跷，后经过多方的考证，笔者知道了这里面的确实有些内幕。

原点·你所不知道的高达初设（下）

——内幕花絮篇

不过说是内幕其实也没什么大不了，因为这些事早已被漫画化了，这个漫画是漫画家大和田秀树在高达月刊《GUNDAM ACE》中连载的栏目《高达桑》中的新章，名叫《高达诞生密话》（网络上非官方翻译的名字是《高达创世纪》）。漫画里除了讲述高达从诞生到成为日本国民级动画的整个历史，当然里面也是有虚构戏说的成分在，但是整个故事还是尊重事实的，对富野写出GUNBOY的作用也有描写，那么到底GUNBOY在高达动画整个诞生过程中扮演了什么角色呢?

七十年代末八十年代初时的日本动画产业模式已经非常成熟，由玩具商家提供资金给动画制作商制作动画，动画播出后玩具商向市场推出相应的玩具，借由动画播出产生的人气让玩具大卖从中获得利润，这种互惠互利的商业模式已经成为了当时动画行业合作的主流模式，也一直沿用至今。但采用这种模式时玩具赞助商为了保证商品的销量都会要求动画制作方做出当时流行的元素，他们更喜欢加入一切已经证明成功的元素而并不愿意承担新形式动画风格的风险，从另一方面来说也制约了动画制作方的发挥空间，所以这种商业模式同时也成为了一把让动画制作行业又爱又恨的双刃剑。

即使在这种情况下，当时富野由悠季还是心



▲引用《高达诞生密话》的图片，当时在富野由悠季在阐述完自己的理念后赞助商的态度。



怀大志想要做出一部超越当时所有动画十年的宇宙级SF动画，但是正如前面所说，赞助商Bandai希望富野做的是一部小孩子喜欢，能保证让他们所生产的玩具大卖的传统超级机器人动画，而这并不是富野想做的真实科幻动画。但没有赞助就做不出来，最后富野由悠季只好答应满足赞助商的要求，写出了策划初案和剧本，这就是上两回我们看到的GUNBOY了。

富野由悠季向赞助商妥协而获得了Bandai的赞助合同，可是他心里的算盘可是打得啪啪响，计划通过正常程序中对企划案和设定的检讨会中一次次地对GUNBOY进行修改，打算神不知鬼不觉的把GUNBOY改成他希望的GUNDAM。先是剧本，然后是世界观和机设……最后的结果大家也知道了，富野的计划成功了，也正因为如此，才有了《高达》这一日本乃至世界动画史上不朽的名作。不过因为种种原因，就算到了最后播出的版本也还是达不到



▲还是借用漫画里的图，光头富野在企划期间邀请安彦良和加入的时候向他透露了自己真正想做的作品名字。

富野理想中的完美版本，这个成为了他最大的遗憾，以至于他到现在也还不时在公众面前唠叨并表示无奈。

正所谓无巧不成书，在这个过程里还有件有意思的事。在富野由悠季慢慢把GUNBOY变成GUNDAM后，并对几台主角机进行设计时，现实兵器的配色风格遭到了赞助商BANDAI的强烈反对。在赞助商眼里，剧本和企划什么的被改并不重要，最重要的是主角机器人一定要华丽，符合小孩子的审美眼光，这样他们所生产的玩具销量就会有保障。在一番拉锯后富野决定让步，把原来白和灰色为主调的三架机体都变成了红黄蓝为主调的配色。（其实富野还是因为自己的坚持做了一些小动作，在《高达》确立了地位之后，富野在他写的《高达0079》小说里新加入了一台全灰的高达——G3。）



▲在富野坚决不肯让步的时候，安彦良和站出来了。其实把颜色修改成红黄蓝也是他的主意，这个在漫画里忠实再现了。

无奈牺牲了主角机，富野却还不死心，他需要一台能够诠释他作品理念的机体。这时把他把目光投向了敌方的杂兵机体——ZAKU（这个名音近日语的“杂鱼”），因为赞助商们都只关心主角的玩具，每集都被主角干掉的机体随便怎么样都行。没有了干扰，富野与大河原邦男一起把ZAKU做成了他理想中的最好机体，简约、实用而又真实，ZAKU也不负富野的厚望，这台力保下来的机体超越了主角，成为了到现在人气依然居高不下的知名机体（大误）。



栏目主持：白菜

首先祝贺西班牙队捧得大力神杯！2010年是属于西班牙的！

记得在137辑的前言中笔者说过西班牙小组赛输给瑞士爆出了大赛第一个冷门，然而这只球队终究能够夺冠，这说明笔者充分拥有贝利的潜质。

因为很喜欢4月的《迷糊餐厅》，从而去找来漫画看了下。原来原作又是个类似于《幸运星》、《阿兹漫画大王》的4格漫画。

轻松日语教室

文 AKIHA

首都大学学生自称“丑女守护会”，拍摄女性影像引起骚动

引发事件的是三名日本首都大学的男性学生。他们宣称“现在日本的丑女是越来越少，已经濒临灭绝了。为了保护现存的丑女们，我们成立了‘丑女守护会’。开展的第一步活动便是收集全国丑女的照片制作写真集”，并且还在视频网站上上传了收集照片过程中拍摄的影像。影像的内容主要是三人在东京市内的车站前向过往的女性搭话，向其说明制作写真集的目的并要求对方配合。对于感到反感的女性，仍然执拗地拿着相机进行追赶……

视频传到网上后，引起了轩然大波。视听者们纷纷留下了表达不满的言辞；一些留言板上也有不少网民表示“干得太过分了”、“这是侵犯名誉”。首都大学在接到举报后，确认了视频作者乃该校学生，并着手进行讨论对该三名学生的处罚。



问题影像在发布后不久便被削除，随后有一个对视频中女性打上马赛克的版本开始流传。视听者们依然无法理解这三名学生过火的兴趣。

＞で、どこらへんが**守**ってるの？（de, do ko ra hen ga ma mo tte ru no？）

译文：于是乎，哪里有守护的要素在呢？

＞ひでーやつらだな。これでげーじゅつ（**笑**）なん？（hi de–ya tsu ra da na。ko re de ge–jyu tsu(wa ra u) nan？）

译文：真是过分的家伙啊。他们把这个称之为“艺术”（笑）？

＞やりすぎとかそういう**以前**の**问题**だと**思**うんだけど。（ya ri su gi to ka so–i u i zen no mon dai da to o mo un da ke do。）

译文：在讨论做法是否过火前，我觉得问题在于更根本的部分吧。

＞ふつうにストーカー**行为**じゃねえか。（fu tsu–ni su to–ka–ko–i jya ne–ka。）

译文：这只是常见的偷窥追踪行为吧。

＞これ、**自分**がある**程度**のイケメンだと**自觉**しておいて、ブスを**见下**してる**映像**だな…いじめの**一种**だよ。（ko re, ji bun ga a ru te–do no i ke men da to ji ka ku si te o i te, bu su wo mi ku da si te ru e i zo–da na…i ji me no i ssyu da yo。）

译文：这个纯粹是自认为相貌出众，而对长得不好看的女性采取鄙视态度的影像吧……属于欺辱性质哦。

>いやがる**相手**を**强引**に**撮影**してドブスと**铭打**って**全世界**に**公开**とか、**普通**に**名誉弃损**じゃないの？（i ya ga ru a i te wo go-in ni sa tsu e i si te do bu su to mei u tte zen se kai ni ko-kai to ka, fu tsu-ni mei yo ki son jya nai no？）

译文：面对不愿意的人还强行进行摄影并贴上"丑女"的标签再向全世界公开，这不是典型的名誉侵犯行为吗？

>あっと**言**う**间**に**本人**がさらし**者**とか**相变**わらずすばらしいなおまえらはw。（a tto i u ma ni hon nin ga sa ra si mo no to ka a i ka wa ra zu su ba ra si i na o ma e ra wa。）

译文：不一会儿就把当事人给人肉出来的你们也一如既往地了不起啊（笑）。

>われわれ「アホを**守**る**会**」としては**早急**に**彼**らの**住所**や**详细**な**家庭环境**の**情报**が**必要**だな。（wa re wa re a ho wo ma mo ru kai to si te wa so-kyu ni ka re ra no jyu-syo ya syo-sai na ka tei kan kyo-no jyo-ho-ga hi tsu yo-da na。）

译文：我们"笨蛋守护会"急需他们的住址与详细家庭环境的情报。

>とりあえず**首都大学**に**电话入**れとくか。（to ri a e zu syu to dai ga ku ni den wa i re to ku ka。）

译文：总而言之先给首都大学拨通电话吧。

>**捕**まるの**觉悟**でやってるらしいから、お**望**みの**通**りにしてやればいい。（tsu ka ma ru no ka ku go de ya tte ru ra si i ka ra, o no zo mi no to o ri ni si te ya re ba i i。）

译文：似乎是有着被抓捕的觉悟而干出来的吧，那就如他们所愿好了。

世界之大无奇不有，我说你们有没有那么闲啊？

虽然平时我们上传在线视频时，也会觉得审核期间过长什么的比较烦躁。但是真要出了这档子事，还是觉得网站管理员得下点功夫——像这种明显侵犯人权的影像真就不应该出现在上面。话说这三名学生也真是异想天开，打着"保护丑女"的旗号，其实根本就是想把人家当做笑料来处理，揭人家的心理创伤真的就那么有意思吗？这段视频放出来原本是打着让视听者们嘲笑那些丑女的算盘，没想到却泄了自己的老底，真是活该。

目前最新的情报，三名当事者其中两名已经遭到了校方的退学处分，另外一名停学一个月。真是太快人心。

《搞笑漫画日和》台词集

最近两、三个月，这部名为《搞笑漫画日和》的动画中文配音版迅速窜红于网络上。中文版以其精妙本土化的意译台词以及声优们高超的演绎水准使得全国动画迷们掀起了一阵"日和热"。想必大家已经将不少中文台词中的经典桥段倒背如流了吧。从本辑开始，笔者将以这些经典的台词反过来追溯日文原版的台词。大家可以借此提高日文能力，同时再次体会中文翻译的精妙之处。

《西游记 旅程的终点》

中文台词：这就是天竺么，不给力呀老湿。

原版：これが**天竺**か、すごい**地味**ですね**法师**。（ko re ga ten ji ku ka, su go i ji mi de su ne ho-si。）

中文台词：雄起吧如意棒！

原版：**彼**の**最后**の**言叶**を**思**い**出**しなさい。（ka re no sai go no ko to ba wo o mo i da si na sai。）

中文台词：爷的鞋略长略长。

原版：オレ**样**の**靴**が**长**いんだ。（o re sa ma no ku tsu ga na ga in da。）

中文台词：你什么时候开始有这凶残能力呀？

原版：アンタいつからそんな**能力**あったの？（an ta i tsu ka ra son na no-ryo ku a tta no？）

经典主题乐园

栏目主持：马修

“《黄金太阳》系列”是GBA主机上的原创RPG系列，前后一共发售过两作，在GBA的优秀机能的辅助下，无论从画面还是游戏性，都是当时掌机游戏中的佼佼者，因而大卖特卖成为了最受欢迎的掌机游戏系列之一。今年E3上终于放出了NDS版最新续作的试玩，相信离发售日也不会太远了，那么就让我们借此机会聊聊“太阳”吧。

好游戏永远不过时

文 开特

本辑主题



太阳

在考虑该怎么描述太阳的时候，“重要却不起眼”这个句子进入了我的脑海，个人觉得这是对太阳最好的一个概括。因为这个世界上几乎所有生物能够生存下来，都是托了太阳所散发出的光和热的福，可就是如此重要的太阳，平日里却还是很容易被我们忽视甚至遗忘。不过游戏中可不乏与太阳有关的作品，比如《牧场物语 灿烂阳光和同伴们》、《阳光马里奥》等等，而以下四款经典游戏，也都和太阳有着紧密的联系。

◀记得在儿时的各种文艺作品中，太阳总是被拟人化，尤其最常被称作“太阳公公”。

黄金太阳

原机种	GBA
模拟器	gpSP
适用机种	PSP

类型：RPG
年份：2001年



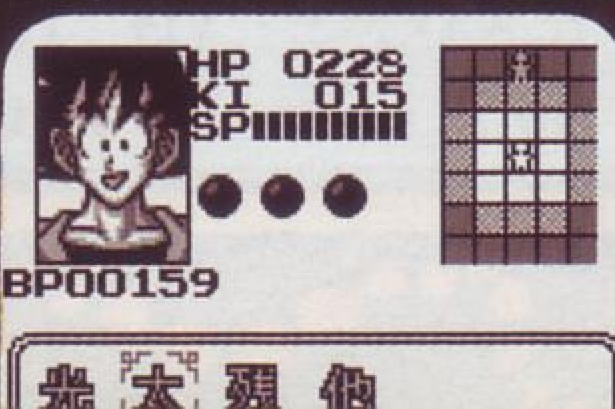
▲本作的战斗画面在GBA平台的游戏中名列前茅。

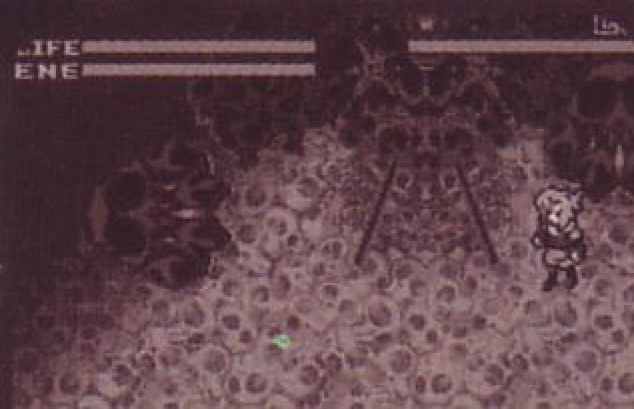
就像前言中提到的，既然介绍到和“太阳”有关的游戏，那么怎么能少了《黄金太阳》呢，这次要介绍到的正是该系列在GBA上的开山之作《开启的封印》。

本作的画面采用空中45°俯视视角，显示效果已经有了明显的3D感，这对刚刚从GB、GBC画面中走过来的玩家而言绝对是无比惊艳的。不夸张地说，如果单论画面水平的话，本作的战斗部分已经几乎可以和PS游戏相媲美了。当然了，RPG的精彩不能仅仅依靠画面来表现，饱满的剧情也是本作的重要卖点。如果不按照攻略自己摸索着游戏的话，解谜可是会花上不少时间的，本作耐玩度可谓相当高。游戏的操作也非常简单易懂，地图上踩雷式的遇敌方式和绝大多数同类游戏一样，所以即便是第一次接触本作也可以轻松上手。











我们的太阳

原机种	GBA
模拟器	gpSP
适用机种	PSP

类型：A·RPG
年份：2001年

接下来的这款游戏，依然是从标题中就可以看到与太阳的关系，没错，本作的名字就叫做《我们的太阳》。不过标题中的“太阳”二字并非一个噱头而已，它是实实在在被应用于游戏过程中的。本作的正版卡带上集成了光线感应器，玩家只有拿起手中的掌机前往户外，在阳光的普照下才可以感受到本作真正的乐趣，因为角色的能力会和阳光的强度挂钩，而且绝大多数时候两者的关系都是成正比的，可以说本作的开发者小岛秀夫为了鼓励玩家不要总是“宅”在家中，真可谓用心良苦。



▲卡通渲染风格的游戏画面令人眼前一亮。

虽然理论上只有使用正版卡带才能享受到本作的乐趣，不过在热心网友的努力下，如今我们在PSP和NDS的模拟器上也可以玩到本作了，只是阳光强度的调整变成了人为地使用按键调节。

洛克人EXE4 红日

原机种	GBA
模拟器	gpSP
适用机种	PSP

类型：RPG
年份：2003年

《洛克人EXE》是颠覆了“《洛克人》系列”一直以来“超高难度ACT”的固有印象的一个分支系列，但游戏超高的素质仍是受到不少玩家的喜欢，因而Capcom也在GBA上连续推出过多款作品，《洛克人EXE4》甚至被分成了双版本发售，其中之一就是这次要为大家介绍的《洛克人EXE4 红日》。



▲《红日》的标题画面，与之对应的另一个版本名叫《蓝月》。

和之前的几款作品一样，本作的依然是典型的RPG玩法，大量的外语剧情和对白可能会让不擅长日语的玩家感到头疼，不过值得欣慰的是，和之前传统的高难度ACT不一样，本作只要是玩家肯耐心地玩下去，任谁都可以感受到其中的乐趣。主角方面，本作中的两个当家花旦仍然是光热斗和洛克人EXE。另外比起之前的几作，人物头像在本作中也全部进行了更新，和全新“灵魂同步系统”一起成为玩家们津津乐道的话题。

龙珠Z 悟空飞翔传

原机种	GBC
模拟器	DSBoy/Rin
适用机种	NDS/PSP

类型：RPG
年份：1994年

最后的《龙珠Z 悟空飞翔传》是本次介绍的四款游戏中历史最悠久的一款，整个游戏的画面完全采用漫画风格，会令拜读过原作的玩家有一种非常亲切的感觉。本作在类型上被定义为“指令RPG”，之所以被称作“指令RPG“的原因就是本作中玩家无法直接控制自己的角色使用各种招数，而是要在属于自己的进攻回合中，提前确认好接下来想要对对手发出的攻击指令，例如普通的拳脚攻击，特殊的龟派气功等；而在防御的回合里，同样需要玩家以指令的方式，对对手的攻击作出躲避、防御等判断。



▲悟空使用太阳拳时的特写画面，整个游戏的过程都是这样的“漫画化”。

而说到本作和太阳的渊源，自然要提到主角孙悟空，本作一开始悟空就从天津饭那里学到了“太阳拳”这个招式。而“太阳拳”在游戏初期是一个非常有用的招式，和原作中一样，它可以令对手的眼睛暂时失明，大大降低其防御能力。










iPhone进行时



港行的iPhone 4终于定下了发售日，虽然离7月30日已经不再遥远，但焦急的等待是每一个果粉的噩梦，希望大家都能顺利首发。对于现在闹得沸沸扬扬的信号门事件，伊娃才不屑一顾，这年头只要有有本事的，就会有搅局的……

情报速递

1.75亿美元，苹果为信号门事件买单

苹果于北京时间上周六凌晨1点针对iPhone 4的信号门事件召开新闻发布会，称将为所有iPhone 4用户提供免费的Bumper手机套，截止日期为今年的9月30日，根据统计以及预测，苹果公司共需为这些手机套支付1.75亿美元。目前Bumper已从美国在线店铺的新品栏中下架，在产品页面中这款官方机套的价格已显示为$0.00。在此次新闻发布会上，乔布斯向全球用户展示了此类信号问题并非是苹果一家的设计缺陷，而是所有手机都不可避免的问题，只是由于iPhone 4的销量太过火爆才树大招风，而且到目前为止只有0.55%的用户反映有此类问题。但无论怎么说，苹果之前从未自家生产过此类保护套周边，不免让很多人怀疑，苹果对今天的一切早已心知肚明，而美丽的Bumper也早已计划好为iPhone 4量身打造。

■Bumper确实非常漂亮，但如今看来它可能将成为一块史上最华丽的“创可贴”。



再爆白色iPhone 4低产原因

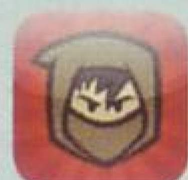
乔布斯称7月底iPhone 4白色版就能开始出货，但一开始数量也会非常有限，到底什么原因让白色iphone 4如此低产？最近媒体再次披露了其中的原因，《21世纪商务预测》称，Lens Technology（iPhone 4玻璃面板制造商）目前的产能只能达到苹果需求的一半，因为他们生产白色iPhone 4玻璃的机器产能仅为每小时3块！iPhone 4玻璃的原材料来自于德国、瑞士和日本，利用CNC机床来切割、剖光、加固、清理、防摔处理、组装、封装等。这是个冗长而枯燥的过程，远非常人所想像的那样简单，各位对白色有爱的人士只能继续翘首以盼了。

畅游App Store

游戏 Game 神鬼节奏

Rhythm Spirit

■Monad Games LLC■MUG■128MB■1.99美元



这是一款非常独特的游戏，因为它巧妙地将音乐游戏和动作游戏融合，用音符去击败敌人，用旋律去瓦解敌人的攻击，极富创意。游戏讲述的是一名流浪的忍者被一只妖狐附身，妖狐希望能借助忍者的力量来消灭自己所在土地上的众多妖魔鬼怪，于是一场场紧张刺激的激斗就此展开。本作采用了浓郁日式风情的2D画面显示，有着非常不俗的音画表现，音乐动听、动作流畅。游戏收录了各种日本传统神怪传说中的众多神魔鬼怪，如般若鬼面、天狗、河童等。玩家要做的就是需要根据屏幕上方的动作节拍提示，按下对应的动作按键来完成节拍，以音乐游戏的演奏方式达到躲避敌人的攻击或者对敌人发起攻击的目的。



POCKET HALO 光环视频收录

游戏的难度不小，每个关卡由一首曲目构成，并包含了3种难度，用全A的评价完成各关卡，才能收集到该关卡的神器，因此充满了挑战，非常值得一玩，喜欢音乐游戏及动作游戏的玩家都没有理由错过本作哦！

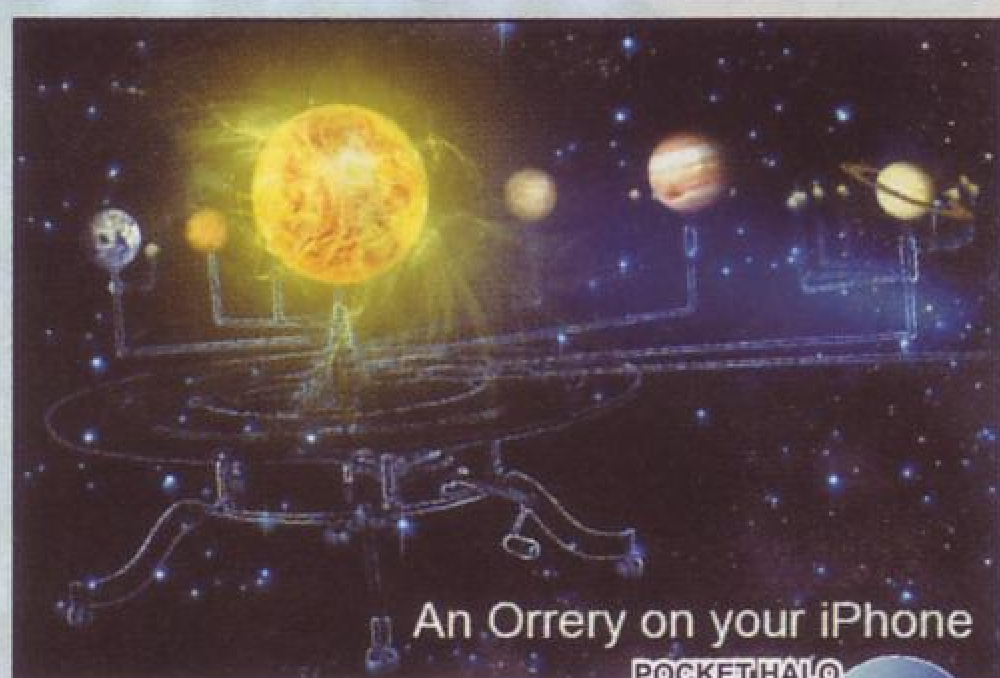
软件 Software 太阳系漫步

Solar Walk

■Vito Technology■61.6MB■2.99美元



《太阳系漫步》是《星空漫步》的姊妹篇，后者曾被称为“iPhone平台最棒的天文软件”。虽然主题从茫茫浩瀚无边的宇宙缩小为人类所处的太阳系，但本作同样毫不含糊，软件采用了全3D建模来真实模拟太阳系中的太阳、8大行星及它们附属的所有卫星的运行轨道，你不仅可以看到各行星目前的位置，而且还知道无论过去还是将来，在一定的时间区间内它们的位置！每颗星体都会有维基百科简体中文的详细图文介绍，它的名字、质量、半径以及与太阳的距离等。用户可自由调整观看角度、任意缩放，从而观察太阳系的每个角落，值得一提的是软件支持一键3D显示，只需戴上红蓝3D眼睛，全3D的立体画面将会在iPhone的显示屏上震撼呈现！



POCKET HALO 光环视频收录

软件 Software iPhone超级工具箱

AppBox Pro

■AllAboutApps■20.7MB■0.99美元



这是一款曾经在76个国家销售榜排名第一的软件，目前在大多数国家仍维持销售榜排名前几位。软件每次更新都会非常厚道，加入了全新的实用功能，并以更加友好华丽的UI界面展现在用户面前。目前它的功能已经超过了30个，几乎涵盖了用户日常生活中所需的全部辅助功能。如：电池信息、汇率计算、揭示板、水平仪、翻译、单位换算、谷歌综合服务等，而且可自由改变经常使用的应用程序的名称及位置，非常方便人性化。本次更新的版本中增加了可保管银行账户、信用卡等重要个人信息的保密电子钱包应用程序，还增加了可根据心情来选择多种主题和背景画面的按钮。和时下流行的众多软件一样，它自带简体中文，并提供了多种主题显示方式，华丽而实用，性价比也非常高。

POCKET HALO 光环视频收录



宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

这次的截稿时间刚好在萌战第一次预选赛全部结束的后一天，于是深夜关注完萌战后第二天起床以迅雷那啥啥的速度写下了本次宅回首的内容，大脑高速运转后的结果是——累死我了！

2010动画最萌大战第一次预选赛圆满结束！

今年的预选赛最终结果可以用八个字来形容，那就是"情理之中，意料之外"。虽然大致能预测到哪些角色能提前出线，不过前几名的人选还是比较令人惊讶的。接下来就对全部16组晋级的角色做个大致的点评，如有不全面之处还请勿怪……



第一组 这一组梓喵夺冠没什么悬念，毕竟《轻音少女》不管在日本还是国内都有着相当高的人气，不过《迷



糊餐厅》里的种岛白杨和《化物语》里的千石抚子能排到二、三名的位置是本人没有预料到的，不过看了之后组别的成绩后我算是明白了，原来《化物语》在日本的人气那么高啊……在下看好的贤狼和天降软妹虽然晋级了但票数实在有点不好看，而腹黑会长三乡雫却以两票之差无缘初次晋级，实在是痛心啊！

第二组 同样没悬念，炮姐在一群没啥特色的角色们面前表示毫无压力，反而是字典帝藤林杏的表现有点差强人意，虽然是以小组第二的身分晋级，不过这得票数和炮姐相差甚远，看来昔日团子军的风云人物如今已经人老珠黄没人爱了……不过对傲娇有特殊喜好的在下还是要支持一下杏的，正式战中加油！

第三组 本组的冠军角色就让人比较意外了，濑川泉——这个在《旋风管家》里几乎等同于路人的角色在下实在没能看出什么值得称道的萌点，硬要说的话就是笨蛋属性，而一起晋级的其他两名管家角色花菱美希和贵岛沙希也有着笨蛋属性，难道现在笨蛋属性也成了主流萌点了么？而打麻将的傲娇大小姐龙门渕透华却仅仅以不到300票排名第二，实在让人费解啊！

第四组 虽然都是一些不怎么大牌的角色，不过这一组的争夺却异常激烈，学生会腐女会计椎名真冬在最后半个小时里突然爆发，最终才超过了《向阳素描》里的由乃和宫子这两个“恩爱”角色，而轻音部里的鼓手田井中律仅仅以362票排在第四位，律酱如此不给力相信梓喵早就在教室里笑翻了吧！而轻音部的顾问佐和子老师排名则更靠后，你们这些前辈到底是怎么给后辈做表率作用的？全部到走廊反省去！

第五组 这一组的结果让人非常意外，不过意外的不是排名第一的万能妹妹平泽忧，而是排名第二的花丸幼儿园桃班的老师山本菜菜子，这位对感情超迟钝的老师虽然略显呆萌，不过能得到如此多人的认可还真是意外。第三名的游佐也根本就是《Angel Beats！》里的路人角色，而久寿川和环姐等人气角色居然排名如此靠后，对此我只能长叹一口气。

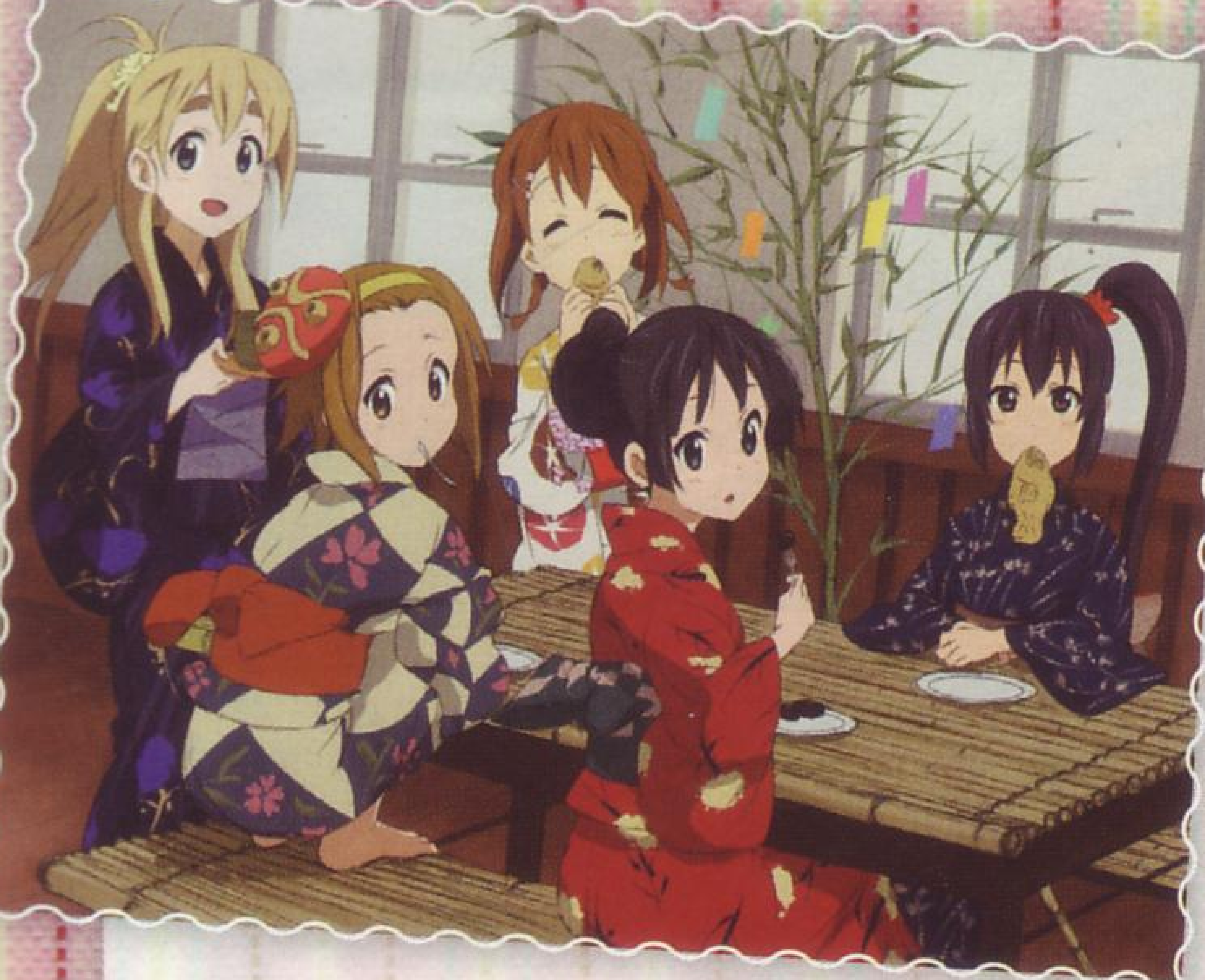
第六组 魔炮少女高町奈叶拿小组第一我已经不感到意外了，要知道魔炮在日本的人气之高，之前出的素质并不高的PSP游戏在日本销量却并不低，由此可见他们有多喜欢这动画了。麻将众稳坐二、三、四名的位置也属于正常现象，这毕竟是去年萌战中8强里进入4位角色的动画，实力在那里摆着的，不拜不行！不过令我比较意外的是吾王Saber竟然不敌《出包王女》和《笨蛋、测试、召唤兽》里的角色，这让花重金把你请回家的在下情何以堪啊！

第七组 这组又出现了逆转的情况，原本一路走得很顺畅的茵蒂克丝在最后时刻被《Angel Beats！》里的好动症主唱由依给超越了，不过想想也对，在《某科学的超电磁炮》里，茵蒂克丝原本就是一只路人，能有这么多票数应该感到庆幸了，小组第一什么的还是让给新人吧。

第八组 本组可以说是管家众的胜利，三千院大小姐以一票的优势战胜了订书机女战场原以小组第一的身分出线，真是可喜可贺，而万能女仆玛利亚和操着一口关西腔的爱泽咲夜也一起晋级，管家今年的人气也相当高啊！

第九组 第九组中拥有魔人级别实力的麻将选手天江衣以绝对优势将其他人踩在脚下，而法力高强





的迷路少女鹭之宫依澄却因为没有找到比赛的赛场损失了不少人气，仅仅排名第二。幼儿园的杏以第四名的好成绩晋级，对于低龄选手来说已经是非常不错的成绩了，而神龙见首不见尾的麻将天才宫永照也依然榜上有名，在下坚持认为麻将会出第二季动画而拒绝看漫画！

第十组 从第十组可以看出超能力众的人气了，无能力者佐天泪子力克麻将部和迷途猫，成为超能力军团的第二位以小组第一身分晋级的成员。麻将部部长竹井久在刚开始还与佐天桑争夺得比较激烈，不过喝完早茶之后就再也无法跟上泪子的脚步了，难道佐天桑使用了危险了“幻想御手”！

第十一组 第十一组也非常有看头，直到晚饭前都没有大动静的长门大萌神最后突然发力，一举超越了超能力军团四巨头之一的初春饰利和麻将军团里的“男”主角宫永咲，不过这样也好，不然超电磁炮那群人就有三人小组第一了，不能让新人如此嚣张！一同晋级的还有村民龙宫礼奈、幼儿园的小梅、家具纱音，不过最后那位明显是钉宫党在背后作怪，正式战时肯定也只有当绿叶的命。

第十二组 这可说是整个预选赛里最给力的一组，人气会长桂雏菊、爱吃麻婆豆腐的天使立华奏、墨西哥卷少女片冈优希、炮姐控白井黑子、轻音部中拥有一票舔足党的秋山澪、天才魔术师远坂凛等人齐聚一堂，看看这华丽的阵容就能猜到这一组的争斗有多激烈了。最终，会长以明显的优势夺取了小组第一的桂冠，看来会长党今年是抱着必死的决心要将我们的傲娇会长捧上萌王的位置。

第十三组 由于没有强力的竞争对手，魔炮少女菲特轻松拿到了小组第一，《迷途猫》里的不傲娇会死星人芹泽文乃以414票的成绩位居第二，看来傲娇之风还远远没有停止，加油吧我的小傲娇！

第十四组 第十四组比较好看的是二、三名的争夺。玩麻将的夏雨荷——福路美穗子拿小组第一算是众望所归，而两个被“捡”回来的女孩为了亚军和季军的位置争得不可开交，最终，住在餐厅的山田葵用粘字诀打败了在蛋糕店工作的迷途猫雾谷希。

第十五组 又是相当给力的一组，轻音部两大元老、两个团长（什么？你说游离子不是团长？拖出去枪毙5分钟！）以及钉宫四萌之一的夏娜都是值得关注的对象，不过最终的结果却是夏娜以663票的预选赛最高票数完胜，实在让人不得不佩服钉宫党的爱！另外，荒川桥下的电波少女小珊总算是为桥下的居民们争了口气，不过在下很担心她能走多远……

第十六组 最后一组值得关注的角色不多，而管家军团中的西泽步小组第一也是毫无悬念，毕竟管家众的势力和人气都太高了，是其他非主流角色遥不可及的。餐厅的轰八千代不敌F班的优等生姬路瑞希排名第三让人比较意外，同样是呆萌系角色，明显有百合倾向的八千代更对啊宅们的胃口啊，难道日本的宅男都学乖了么？还是因为有邪恶的同人本的关系……

总算是用最快的速度以及最少的篇幅将预选赛所有组别的前几位角色以及重点角色大致介绍了一下，虽然有些角色预选赛发挥得不怎样，不过要知道预选赛的目的只是为了晋级，保存实力到正式赛中来发挥也是战术之一，搞不好今年的正式战中还真会出现那种突然爆票打败高人气角色的黑马，当然这种有趣的局面只有下个月才能看到了，慢慢等待吧！

由于各种OVA、剧场版的出没，魔炮、FATE、夏娜等原本早该退役的动画角色又重新回到了萌战的舞台，因此今年的萌战是新老萌角水火不容的一年。就第一次预选赛的结果来看，本应淡出舞台的某些老一辈角色却意外地有人气，真希望今年的新人们不要跟去年一样早早离场才是！



掌机王自由谈



不久前的《幽灵轨迹》是款相当出色的解谜推理类ACG，而这款作品，和同样出自巧舟的AVG“《逆转裁判》系列”到底有何异同？相信大家看完第一篇就能有所了解。“玩家点评”改版后字数要求出现了变化，本辑就把最佳字数告诉大家，以后的“玩家点评”写400字左右就可以，上下浮动不要超过10字，也就是390～410之间。

栏目主持：马隆

“逆转”于“幽灵”的恶作剧中

——《幽灵诡计》通关后感

剧透注意　文 古梓

老实说，当“《逆转裁判》系列”的生父巧舟推出所谓的全新概念AVG游戏《幽灵诡计》的时候，笔者对此并不是很感兴趣。原因有二：一是人物风格过于美式，这让笔者这种只能适应东方人独特描绘风格的眼睛着实接受不了；二是当初对这游戏可谓毫无概念可言，只看到一系列好像很新奇然则完全让人摸不着头脑的设定。于是乎，在一次又一次宣传中，笔者直接选择了无视。一直到游戏发售的时候，抱着试试看的心态找来玩，哪知道刚玩上手便发现自己是真的被“震惊”到了。这是什么，居然能整出如此有趣的游戏，巧舟，你太强了！接下来的日子，笔者好像发现了新大陆般，四处奔走跟友人推荐这游戏——一点都不夸张，这种激动兴奋的心情，甚至在游戏通关后还一直残留于脑海中，挥之不去、意犹未尽。



既然同为巧舟的作品，《幽灵诡计》和《逆转裁判》有相似点并没有什么好大惊小怪的，可笔者实际游戏过后却发现，两者的相似点并非是一处两处，而是相当多，甚至让人有一种玩着《逆转裁判》新作的错觉。不信？那么，且听笔者一一道来。

同样的夸张搞笑，不同的细节表现

众所周知，“《逆转裁判》系列”的

游戏流程无非是两个，现场调查取证和法庭辩论。巧的是，《幽灵诡计》的流程也是两个：现实探索模式和死前四分钟模式。现实探索模式和调查取证过程作用几乎一样的，都是为了引发剧情搜寻线索（甚至连很关键的对话选项都是一模一样的一条条分开，只有完成某些对话才会添加或者更改新的对话内容）。法庭辩论和死前四分钟模式，则均要求玩家用尽一切手段拯救某些人，更是绝对马虎不得，一个不小心失手了就会Game Over重来（当然，《幽灵诡计》没有Game Over的概念，只会重来罢了）。既然是相似，便肯定存在区别，《逆转裁判》是典型的文字AVG类型的游戏，所以对玩家的操作并没有过高要求，甚至对时间也没有多少苛刻的限制；但《幽灵诡计》是动作类型的AVG游戏，在操作上有相对较高的需要，而且操作过程中时间是一直在流逝着的，你根本就悠闲不了，必须快、准、狠地完成一系列动作。

说到这里，就得稍微扯点《幽灵诡计》的操作设计，表面上看是全程触摸操作，而且这么操作也是最适合本作的一种游戏形式，但令笔者尤为满意的是，本作居然也可以使用按键来执行操作。当时因为游戏中并没有说明，笔者完全是在偶然的情况下突然发现了这条所谓的“秘籍”。虽然按键操作不一定就比触摸操作直观简便，但有了按键操作，对于那些屏幕已经花得不得了或者像笔者这种始终对拿着支细细笔杆又点又拖的操作爱不起来的人而言，绝对是一大善举。

近乎一样的流程，不一样的操作

“《逆转裁判》系列”会让那么多人喜欢上，除了剧情的精彩（这个后面会详加说明）外，还有一点是必可不少的，那就是游戏中充斥着形





形色色诡异怪诞甚至无厘头的个性化人物。明明就是场场凶杀案吧，可他们却通过很多荒诞的言辞以及夸张到极致的表情动作来让你丝毫感觉不到压抑，反倒会对其种种行为捧腹大笑。这么做不仅很大程度上缓解了众多杀人案件对玩家心理的负面影响，也使得整个流程中充满乐趣。

同样出自巧舟之手的剧本，《幽灵诡计》也是一出彻头彻尾的欢笑闹剧。和“《逆转裁判》系列”一样，里面到处都能看到许多无厘头式的搞笑台词。例如女主角死了几次后，慢慢习惯这种套路，居然能没心没肺地冲着主角大笑；又如某神秘组织的杀手，还没完成任务就开始和老板讨价还价；还有某法务大臣，对着面前那个愚昧的男子侃侃而谈，却不知眼中愚不可及的不是男子汉的人正是自己。

不过二者间的细节处理上却是完全不一样的，“《逆转裁判》系列”重点不在于角色的动作，而在于角色瞬间的表情变化和肢体构造出一幕一幕搞笑的情景，这种设定即使到了《逆转检察官》（出现了全身像，还能在场景中自由走动）也没有发生本质的变化。和其一对比，《幽灵诡计》在人物表情上的描绘其实并不讨好，甚至过于刻板，但这丝毫没有影响整个游戏过程中的喜感，取而代之的是角色丰富生动的全身肢体动作。你很难想象，作为一款掌机游戏，《幽灵诡计》中的众多角色每一个动作都是那么的自然形象，毫无脱节僵硬之感，看上去就好像是一个个活生生的人。无论是某高调警官模仿流行乐坛天王的种种POSE，还是监狱中值班警察的手舞足蹈，亦或者是某杀手拿着狙击枪走着“鬼子进村”的步伐，均表现得惟妙惟肖，笔者甚至几度怀疑这些动作该不会是采用了时下最流行的动作捕捉技术来完成的吧？怪不得人物要采用3D多边形建模（因

为可以更加简便地完成各种动作设置），怪不得要用这种很美式的人设风格（因为简单的身体构造和直白的线条可以大大降低还原成建模的难度）。如此一来，在看似简单的构图中，玩家的游戏过程简直就好像是在看一出动画活剧一般。

错开的难点，融合一体的紧张

客观地说，无论是“《逆转裁判》系列”还是《幽灵诡计》，作为游戏而言均不算很有难度。前者比较麻烦的是调查取证部分，为什么呢？因为很多取证的方式都是需要通过特别剧情来展开的，而往往这个剧情的触发又是需要特定的步骤，错过漏过步骤便会发现完全进行不下去，很是闹心。到了法庭战斗，其实也就无非那几下板斧，最多错误几次肯定会发现破绽，哪怕真的想不明白，也能借着瞎猫撞上死耗子的运气来完成“我反对”宣言。

《幽灵诡计》则没那么简单，毕竟这游戏全程都是需要动作操作的，你只有选择了正确的路线，安排出准确无误的铺垫才可能让剧情继续发展下去。也许你会说，依附在物件上并加以操作，多玩几次就一定能找到路径——笔者这里不得不赞一下本作难度的设置，的确，起初的操作很直截了当，你几乎连走弯路的可能性都没有。但完成了一系列章节后，突然出现的帮助死囚逃狱的关卡马上就将游戏引入了另外一个领域，你所做的不再是简单的设置“诡计”，而是如何“陷害”那些守卫，并趁机引导死囚逃出。正因为这时候的区别和之前实在是太大了，结果笔者在监狱章节愣是被卡住了老半天。直到隔天晚上才突然恍然大悟，找到方法顺利通过。接下来，当你又一次习惯了的时候，突然又加入了小狗的“取代”能力，顿时游戏又朝着另外一个方向迈出大步。这种难度的层层递进的确很耐人寻味，至少不会让你一成不变都玩下去以至于很快就感到枯燥无聊。



虽然难度不一样，难点也各不相同，但两者却都让玩家时刻处于很紧张的状态。对于“《逆转裁判》系列”，其实玩家都应该明白，我们根本就不需要紧张，因为操作完全和时间无关，但巧舟就是能够通过精彩的法庭台词轮番轰炸和紧张到令人窒息的配乐来让你焦急不已。与之相比，《幽灵诡计》的配乐也是相当的紧凑，很容易调动人的情绪，但更令人紧张的其实是时间——在你作任何一个操作的时候，时间是一直在流逝着的，而且很多时候几乎不允许你犯一丁点的错误，这种情况在后期越来越严重，甚至经常出现只有一次机会，错过了就只能重来的情况。令人深感郁闷的是，游戏正如其名字充满了各种“诡计”，有许多还是故意设套引诱你去钻，真是生生逼得你想不紧张都难。

一直保持的悬念，天壤之别的感动

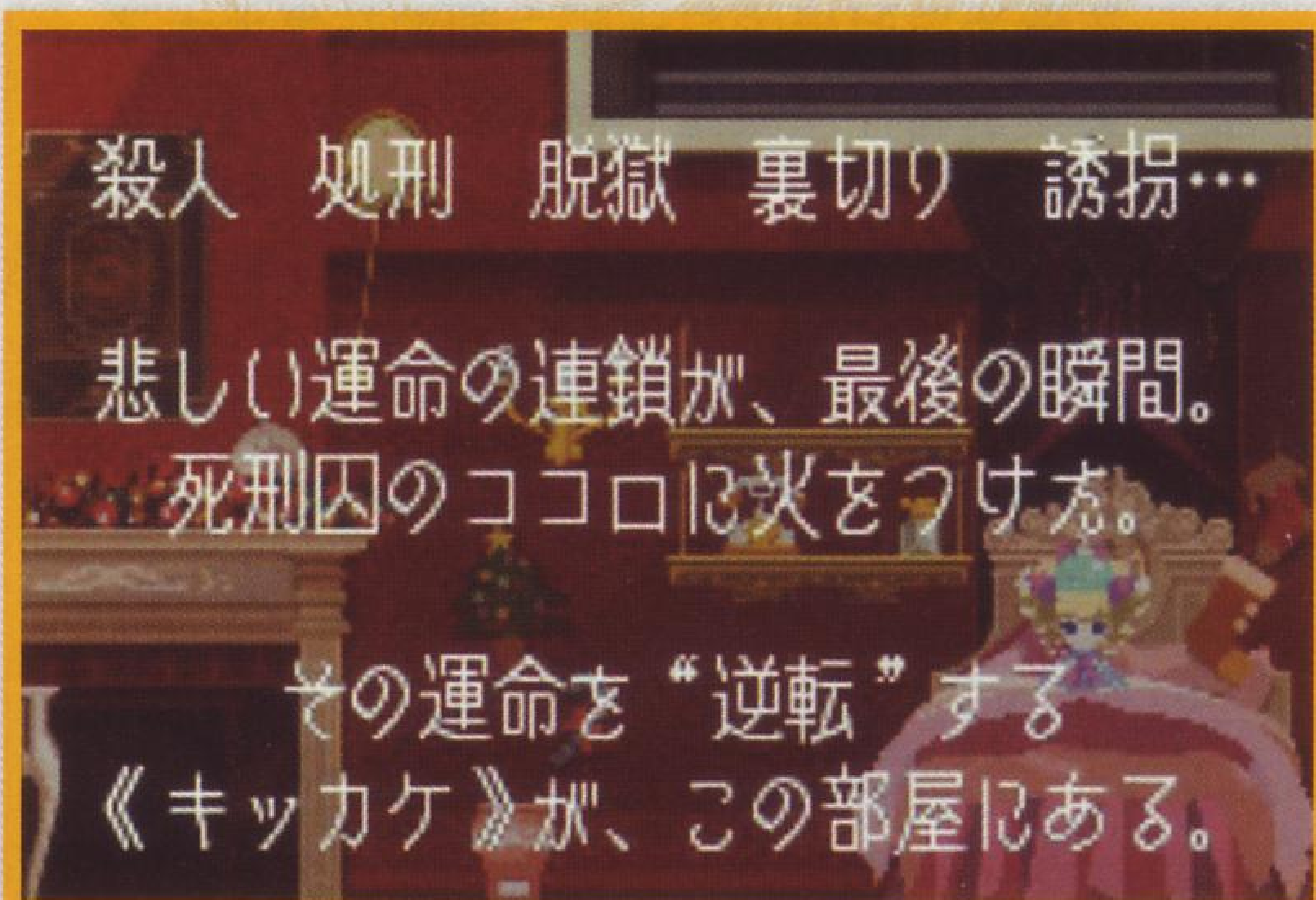
把剧情放在最后讲，也是为了给这个重头戏留出足够的空间。毕竟“《逆转裁判》系列”的剧情之精妙，悬念设置之巧已经不是什么秘密，笔者再在这里长篇大论难免有当“搬运工”的嫌疑。所以笔者想说的其实是“《逆转裁判》系列”一直存在的问题，那便是整个故事和司法这一载体的融合度上。或许对于不懂得司法程序的人而言，这游戏做到这种程度已经很不错了。不过，在接触过司法和法庭辩论的人（如吾友）眼中，该游戏最大的问题便在于司法的处理上。事实上，巧舟自己也坦然承认他并不懂得司法是怎么一回事，所以整个游戏中的法庭辩论显得和现实异常脱节，更让主角这一律师职业变得无限接近于私家侦探。处理得好的是《逆转裁判2》的最后一章以及《逆转裁判4》，前者真的推出了“作为律师，追求的是事实真相还是仅仅想着为自己的委托人赢得无罪判决？”这个极为现实并且非常残酷的问题（吾友每次玩到这一段，都会哭出来，因为他深知其中之痛苦），后者则是加强了取证以及辩论的真实性。



之所以会说这么多，无非是要说明一点，当离开了司法判决和法庭辩论这些条条框框后，巧舟的剧本第一次得到彻底的释放，这才有了《幽灵诡计》这部悬疑喜剧。游戏剧情的节奏把握得很好，以一个晚上的时间为限制，章节和章节间的联系甚为紧凑，毫无拖沓之感。而且在你层层抽丝剥茧得到许多看似有用的线索的同时，却会发现这些线索其实带给你的只是更加深层的困惑和悬念，不到最后一刻你根本就无法猜想得到这一系列事件背后所隐藏的真相。一条悬念贯彻始终，又分出许多干扰性极强的误导因素，并在很是内涵的描述性文字引导下，马上就能让你不由得沉迷其中无法自拔。一款游戏，单靠剧情便能达到这样的效果，实数难得啊。

更加令笔者感叹的是，和“《逆转裁判》系列”那种暴露太多人心负面情绪，通过强烈对比反衬出一众主要角色内心的坚强善良，并让玩家深深产生共鸣，近而感慨万千的处理方式不同，《幽灵诡计》在最后是着实地加了一把“人文关怀”的温暖之火。作为所有事件的始作俑者约米爱尔其实是一个无辜的人，因为十年前被误当作嫌疑犯而不得不选择逃走，并在公园中无奈地挟持了小女孩玲奈当人质，结果被砸下来的陨石碎片刺死。获得了强大力量的他重新醒来，发现一夜之间他已经失去了一切（自己所爱的人以及自己的身分）。结果他唯有和一只黑猫相依为命，孤独地走在人世间。没有人会注意到他，更没有人会去关心他，在孤独的痛苦深渊中不断徘徊着，于是他越发地渴望光明，哪怕是再虚伪的光明也行，他必须为自己活下去找个理由。所以他才拼命地把责任都推卸给别人，并想着找这些人报仇，这才有了十年后的一系列事件。最后，当重新回到十年前，他终于明白了自己的内心，并在巨石快要压到玲奈身上的时候舍身相救，完成了对自我内心的一次救赎。作为他惟一的好朋友，黑猫希塞尔（也就是本作的主角）的灵魂一直以为自己是人，当被告知真相后，他才明白过来，一直以来的这个人形的印象是他对自己惟一的朋友约米爱尔的纪念。因为在那漫长又转瞬即逝的十年间，只有他是一直陪伴在约米爱尔身边，也只有约米爱尔向处于迷途中的他伸出援手。小狗为了救自己的小主人，宁愿放弃更改命运的机会也要用自己的能力帮助小主人，而过去的他更从十年前一直苦苦等待这个宿命的夜晚，为的是想尽办法说服希塞尔帮助自己拯救小主人，其忠心和坚持不免令笔者眼睛一湿。最令笔者大感吃惊的莫不过最终结局，实在没想到结局会是如此的欢乐，再联系起游戏一开始“死者灵魂只能保持到天亮以前，死者幽灵无法改变自我命运”这些设定，笔者真的很想大喊一句：“巧舟，算你狠的，又被你给忽悠了！”（笑）

到此，“《逆转裁判》系列”和《幽灵诡计》的异同点似乎已经很明了了，要说二者间最大的相同点，估计就是在于“逆转”二字上。前者是逆转判决的结果，并且在关键时刻让思维逆转过来，寻求新的突破口；后者则是逆转死者的命运，并借此寻求逆转自我命运的法门。不知各位有没有注意到，本作的结局其实还是埋下了不少伏笔的，例如希塞尔这只黑猫的不老不死以及神秘组织的继续器张等。看来，只要不是被扼杀，《幽灵诡计》出续作的可能性还是蛮高的。那么，就让我们继续期待，期待新一轮的“逆转”，期待新一轮的“幽灵”的恶作剧吧。





玩家点评





NDS 国夫君的超热血足球联赛 加强版 超级世界杯

◆厂商：Arc System Works◆类型：SPG

评论人 影翼火 评分 9



继《热血大运动会》之后，FC时代最经典的《热血足球联盟》也重制了，本作是我个人最喜欢的热血作品，这次的重制版在保留经典要素的基础上，对画面进行了3D化，并且动作更加流畅。

FC版是出了名的耐玩，而本次的重制非常有诚意，虽然达不到FC版的全部水准，但本作却有着跳出FC版阴影的实力。画面3D化并没有降低游戏的流畅性，反而使动作更加丰富、更加生动以及真实化。由于NDS屏幕原因，本作人物比例变大且门框变小，但下屏的地图能让你很清楚地判断该如何行动。

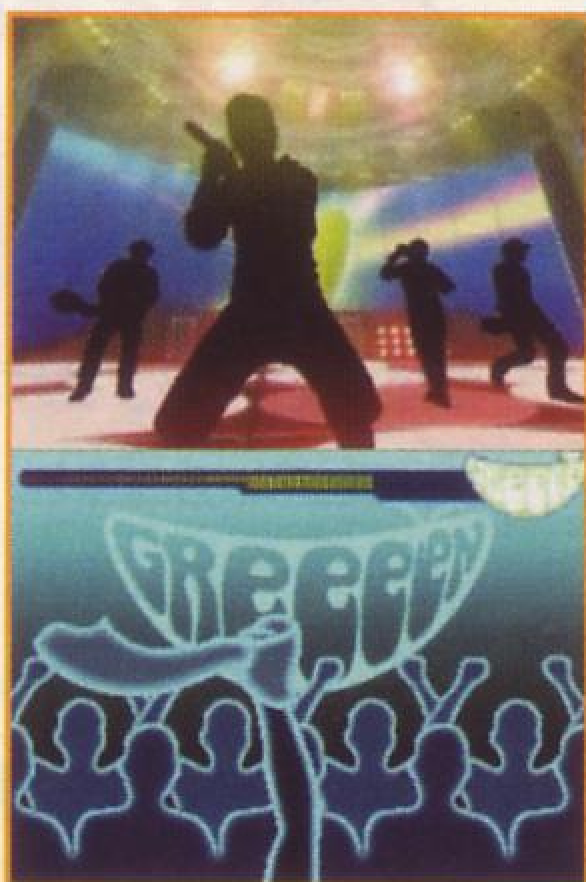
本作系统继承并且强化于FC版，对人物能力，必杀技威力等进行了调整，这样使得平衡性加强了。必杀技发动时都有特效，超过20种的必杀技十分丰富，同时必杀技威力也下调。本作完全要靠真实的技术，敌方的AI自然也是得到提升的，想打出曾经FC版欺负电脑的十几比零那是需要真本领的。当然，暴力依然是游戏的主题，由于动作的增加，经典的夸张搞笑暴力场面覆盖在整个球场上，无论何时都是那么欢乐，那么热血，一起去这个欢快的球场里奔驰吧。

NDS HUDSON×GReeeeN live? DeeeeS?

◆厂商：Hudson◆类型：MUG

评论人 小蜂 评分 8

本作是日本四人组合Greeeen与Hudson合作推出的以演唱会为主线的NDS音乐游戏。游戏成功地营造了演唱会的气氛，触摸操作更加强了游戏的代入感。上屏的动画很好地做到了与下屏及玩家的互动；歌手的黑色剪影、观众的彩色剪影在烘托了现场气氛的同时也掩饰了NDS画面机能的不足，可以说是一箭双雕。虽然主线是演唱会，但附加的小游戏同样精致，画面风格很清新，简单而富有内涵，游戏中每次按键表示一个音符，最终由你谱出偶像的音乐，31个游戏操作相同，但每个都有创新，给人不一样的感觉，迎合每首歌的主题，或温馨或热血等等。本作还可以以单机双人模式游戏，根据得分会有两种Ending——总体来看厂商的诚意非常足。



当然，本作的缺陷也是十分明显的。首先，LIVE模式中游戏性较低，即使加入了荧光棒头巾，动作还是很少；而小游戏难度偏高也使一部分玩家无法体会到其乐趣。希望这些缺陷能够在日后类似游戏中得到改善，个人是十分期待在3DS上看到这类游戏的发展。

本作总体上有些偏FANS向，但也有人通过这款游戏成为了粉丝。游戏流程并不长，FANS还犹豫什么，赶快拿起触控笔开始这梦幻般的演唱会吧！也祝Greeeen能越走越好。

稿件要求

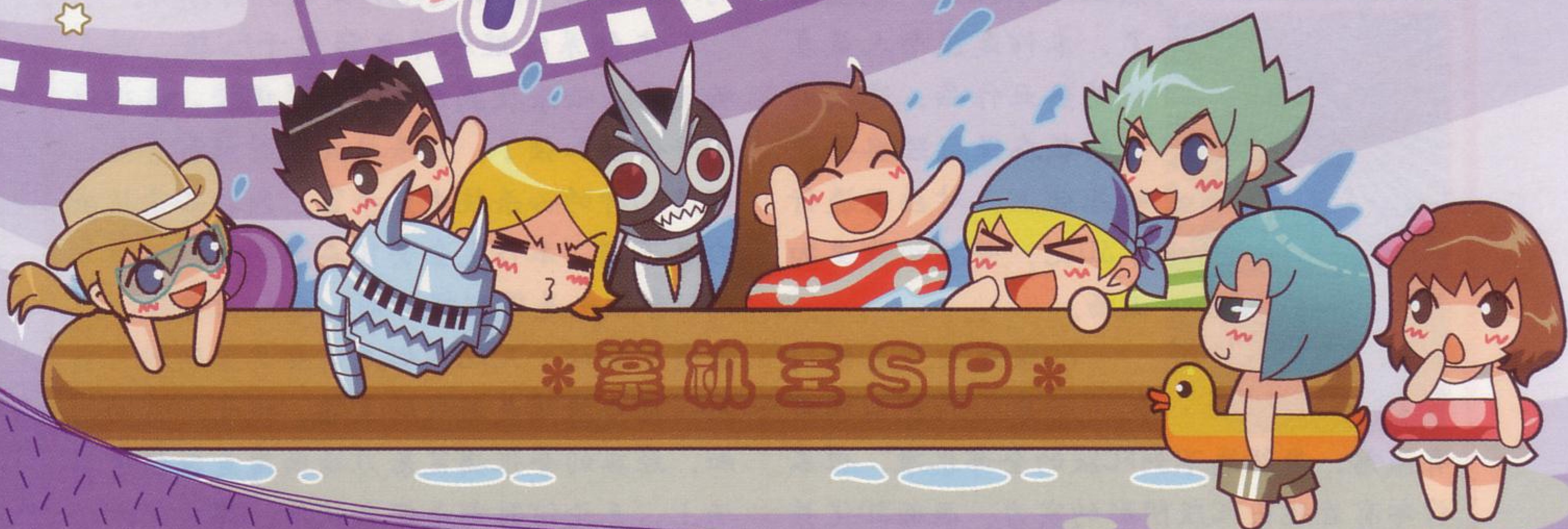
掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390～410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

掌门人

E3虽然过去了，但关于E3上闪亮亮相的3DS的话题仍然非常火热，看了下寄来的调查表，绝大多数的玩家都在攒钱准备购入3DS了。以点看面来说，3DS这次的展出实在是很成功。PSP最近的好游戏也很多，而且小编们各有所好，用编辑部某前辈话说："大家有功练。"大家凑一起打游戏，无论是不是打同一款游戏，一起聊游戏侃游戏的氛围都是非常好的。而这也正是"掌门人"的目的所在，在书上为大家营造一个交流的平台；各地的"天下聚会"也是参加活动、结交玩友的好地方，有条件的不要错过哦。

主持 马修&胧月

插画 西瓜树



幸福的感觉

最近领悟到了最幸福的感觉：醒来第一眼看到的是两手边一黑一白两台主机，然后满足地闭上眼，再睡五分钟……

安徽 胡成

伊娃：还真容易满足……

乌冬：你要在游戏专卖店一觉醒来还不得幸福死啊！

阿鲁：什么时候一天变成72小时，我就幸福了。



本辑热门游戏

最后的战士 3人

酷洛洛：刚通关的时候觉得没啥难度，打到真七骑士才觉得变态。

铁拳6 3人

胧月：我还在底层奋斗，街机仔白菜表示压力不大。

Fate/新章 2人

白菜：一周目用狐狸就是个悲剧！

诡计×逻辑 第一季 2人

雷伊：颇具"自虐性"的文字AVG，不过案件设计好得没话说，解谜也难得没话说。

只言片语 136辑最喜欢的内容：除了阿鲁的"宅回首"。为什么没有宅回首！宅鲁，你你你……（辽阳 岚飒）

卑怯宝箱

某编号称“铁杆UC黑”，爱摆弄自己的RX-78可动模型，时常创出各种匪夷所思的造型。在截稿前一日，众编经过其办公桌，齐刷刷地虎躯一震——这艺术性猥琐，透出的分明是浓浓的爱啊。



伪·阳光学院

差强人意

chā qiáng rén yì

看到这个词，请你在第一时间说出它的词性，褒、贬，还是中性？很多人在看到该词里的“差”字，基本就主观认定了这是个贬义词。事实上，该词的意思为“大体上能让人满意”，如果用来评价游戏的素质，则表示该游戏质量尚可，值得一玩。“差”可不是“差劲”的意思，义同“颇”或“尚”。经典谬误：“这XX游戏太差强人意了，亏得我还期待了那么久。”

梦想之旅活动开始！与小编们共赴TGS 免费游东京

《游戏机实用技术》&《掌机王SP》协办

东京游戏展（Tokyo Game Show），是面向专业媒体和普通玩家的世界最大规模电子游戏展会之一。去TGS一睹展会真貌，是每个玩家心中的梦想。国内专业游戏媒体《游戏机实用技术》自2004年以来每年都亲临TGS现场，并于2009年开始举办“TGS梦想之旅”活动，已有一名幸运读者跟随小编们一起亲历TGS，感受了会场的热烈气氛和东瀛的异国风情。今年，《掌机王SP》也参与到梦想之旅的活动中，购买本辑《掌机王SP》的玩家们有福了！

本次“梦想之旅”的活动内容将远超去年，幸运儿不仅可以和小编们一起参加TGS盛会，参与“远征TGS”特别纪录片的拍摄，还能近距离接触知名游戏制作人，试玩最新最热的游戏，更能吃喝玩乐游东京，游览富士山，享受箱根度假村，逛遍ACG圣地秋叶原，实现作为游戏玩家的终极梦想！

除此之外，参与本次活动的读者（无论免费或自费）还能将这次旅行的心情故事和照片登载在《掌机王SP》上与全国读者分享！

如何参加“梦想之旅”抽奖活动

具体流程如下

1.详细、准确填写本页背后的报名表并将活动印花剪下贴在信封背面，于8月20日之前（以邮戳信息为准）寄往“兰州市耿家庄邮局99号信箱，邮编730000”。

备注：无论你购买的是本辑《掌机王SP》或《游戏机实用技术》的第255期，只要在指定时期内将报名表和印花寄到上述地点，都有参与抽奖的权利。

2.我们将先从所有的报名读者中抽选出十一名入围者，然后再从中抽选出最终的幸运儿与小编们一同前往东京。剩下的入围者自动获得入围奖。

“自费TGS远征军”也同时接受报名



与去年不同的是，除了抽选出的一名幸运读者外，还特别邀请芒果网承办“TGS梦想之旅”的自费游活动，以满足更多玩家的需要。参加自费远征军的读者除了需要自己承担各项费用外，其他待遇和日程安排与幸运儿完全相同！（“自费远征军”20人起团，具体费用、行程等事宜请致电报名热线0931—8668378。）

只言片语 我一直想买3DS，等到3DS出后我钱攒够可以买，然后《黑·白》也汉化了，我用3DS玩《黑·白》！（昆明 李璇）

杯具之马修

做语文作业时看到一篇阅读文："美国……一家医院里，常年住着一个因外伤全身瘫痪的马修。"马修去美国住院了？继续往下看，"马修不能翻身，不能擦汗，甚至不能流泪，他的泪腺由于药物的副作用而萎缩。"唉，杯具之马修。

马修：……

白菜：马修不堪回首的过去被暴露出来了。

乌冬：带伤坚持工作真是好样的。

阿鲁：我们要学习马修这种不向命运低头的奋斗精神！

马修：等、等一下……

TGS2010 梦想之旅

幸运奖1名 东京6日游

入围奖10名 TGS现场珍贵纪念品

参与奖30名 TGS现场精美小礼物

以下个人信息我们将严格保密，请务必如实填写

姓名________ 性别：男□/女□ 出生日期________

家庭详细地址________________

工作单位/学校名称________________

职业________ 兴趣爱好________ 邮政编码________

住宅电话________ 移动电话________ 电子邮箱________

对TGS的期待________________

____

____

____

在您寄出报名表之前，我们友情提醒您：

1.为了节约中奖后办理签证等相关手续的时间，如果条件允许的话，请您考虑提前办理护照。

2.本次TGS梦想之旅的预计行程是9月14日出发至9月19日返回，请考虑您的个人时间是否允许。

注意事项及声明

1.参加活动的读者请务必获得父母及其他家人的许可。一旦您幸运入选，我们也会要求与您的家人进行沟通。

2.对于本次活动抽奖产生的幸运读者，主办方负担如下费用：办理签证所需费用（不包括办理护照的费用）、从北京（或上海、深圳）前往日本东京的往返路费、日本当地的酒店住宿费用、行程所列用餐及旅游专车费用、境外旅游人身意外保险费用、TGS会场门票、除此之外的私人费用及消费（如购物等）请自行承担。

3.TGS自费游活动由芒果网承办，参加自费游的读者无须填写左侧抽奖表格，请直接致电垂询报名热线0931-8668378。

请将左侧印花剪下并贴在信封背面，本次活动印花复印无效、表格复印有效。

TGS2010 梦想之旅 活动印花

只言片语 NDSL的胶垫又坏了……（天津 婴灵）

梦想

每一个人都有自己的梦想，都想有所为而有所不为。吾要学日语、韩语、法语、德语，然后去考级认证，去北京电影制片厂，就算开始只能z做龙套，但我相信，只要我努力付出并专注和热爱这份工作，总有一天我会成为优秀的演员。认真讲，我还想得到一个贴心的韩国女孩的心。努力吧，未来！

天津 齐健羽

伊娃：祝齐同学早日梦想成真，成为国际大明星，到时候可别忘了给小编们寄明信片哦。

乌冬：据我所了解目前还没有会这么多国语言的演员吧，所以，孩子，你一定会红的！

阿鲁：我的梦想是得到所有贴心女孩的心。

冰山女神的名字

阿鲁，吾本以为你是个无限的宅人，但真的没想到你连冰山女神绫波丽的名字都不会写。不是“凌”，而是“绫”，不相信请自己去补习TV版动画，仔细看女生家门牌。吾在此要求你向女神及其所有粉丝道歉！以上！

秦皇岛 Lamorak

阿鲁：其实吧……女神的名字我是会写的，主要是这个万恶的输入法啊输入法！要是让我写，我肯定不会写错的，嗯，一定是这样！

胧月：你敢不敢爽快地道歉？

白菜：你敢不敢爽快地道歉？

非宅阿鲁的《深爱》女友

看了阿鲁主持的栏目，感觉和他的想法相同。阿鲁是真那么宅吗？还是只是站在宅男的角度？阿鲁应该玩《深爱》吧？您的女友是？

沈阳 孙可

阿鲁：我记得很早我曾经说过我不宅，但是一堆人都开始吐槽了……后来我妥协了吧，又有人开始怀疑我……好吧，我承认我是个矛盾的人，我不玩《深爱》，我的女友是宁宁！

乌冬：阿鲁已经彻底坏掉了……

钻头的惩罚



合肥 汪冀伟

大家看我用我的金刚钻把这个已经神魂颠倒的阿鲁的真面目展现给大家。

阿鲁：很有创意，其实还有更猥琐的小编形象贴纸组合，也和我有关，不过不适合放出来。

白菜：新的小编形象公开后，阿鲁表示压力很大。

乌冬：喜欢镜的读者纷纷来信，表示压力也很大。

马修：喜欢泉此方的边画圈圈边暗暗表示无压力。

一开始觉得LIKY的形象很有创意，但是翻到135辑39页之后……白菜脸有点圆像娃娃脸，但听到碟片里的声音后……胧月依然向着纯爷们前进，压力越大动力越大啊，支持！米格是惟一改了形象但让人觉得没改的，不过这样很亲切。马修和乌冬的形象都很霸气，乌冬的钻头比玩具枪劲爆多了。更劲爆的是伊娃和阿鲁的形象……

杭州 李明峰

马修：39页以后……果然啊！

LIKY：马修你竟然才发现。

白菜：声音那是为了工作需要啊。

很高兴有《掌机王SP》陪我的这三四年，感谢各位小编，非常地！还有报亭的中年夫妻，我买《SP》时，他们时不时会多找给我一两元，但每次我都笑着还给了他们，因为我知道《SP》带给我的快乐，也应与大家分享！

浙江湖州 黄钧捷

酷洛洛：把钱还给他们后，还应该加上一句“我叫红领巾”。

白菜：为啥咱做读者那会儿，给10元报亭基本都不给咱找钱？

只言片语 考上大学，购入PSP，这个夏天没有比这更爽的了。（淮南 方运文）

E3观后感

Sony挨了打也不还手，期待TGS有料。

南宁 肖健

我想去任天堂和索尼工作。

常州 请凌碎翼

内心世界完美……

上海 周海鹰

又多了许多想玩的游戏和一部想入手的掌机。

太仓 杨天远

3DS……任天堂，强悍！

北京 中考完了

游戏展会越办越好了。

武汉 赵雪枫

好像没听过中国游戏在E3上大放光彩什么的……

厦门 小人帮主

PSP2没有出来……

常州 M10

努力工作，拼命赚钱，买入主机，挤出时间，游戏生活，尽情享受。

杭州 Deep Throat

我也想去参观E3电玩展。

天津 绍帅

是否打算购入3DS？如果是，是被哪款游戏吸引？

神游出行货就买，想看看3D的《马里奥塞车》是怎样，最重要的是SE的《勇者斗恶龙》赫然在目。

上海 杨雪

被日后的《口袋妖怪》吸引。

上海 影

是，游戏不是最吸引人的，新机必定有厂商支持才重要！

长春 一飞

是！《生化危机》、《MGS》、《王国之心》等大作，对于大作而言无需要理由。

苏州 堕落神话

打算购入，因为超强的功能和3D版的《新·光明神话》。

常州 Nero

《火焰之纹章》、《生化危机》以及可能移植的NGC游戏。

鹿泉 高涛

当然要买，不过不是冲游戏去的，而是机能与时尚。

贵阳 王士吉

因为3D的《潜龙谍影 食蛇者》！

温岭 HQ

没有，等价格接受了再说。

深圳 小黑

这是我最欣赏的任天堂游戏机，自然会第一时间购买。有《无双》、《王国之心》，又怎能不买。

广州 李钊宇

你一言 我一语

电池变胖会很明显吗？一块电池用多久就需要换新的了？电池变胖后机器后盖是不是就盖不上了？

南通 朱鑫嘉

马修：变胖了外观可能变化不大，但确实会出现电池盖盖不上、电池插不进电池槽等现象。电池的话……我用过不少便携设备，除了2006年买相机时买的备用组装电池变胖了，其他的都没问题。

岩田聪的英语真好，偶要是只有他一半就不用愁英语考试了。

江门 照爷

伊娃：然后你会为口语发愁。

小编声音好“失真”，惟一女声难道就是？

安吉 韩啸

马修：其实献声的女生不止伊娃一个哦。

以前玩“小霸王”游戏很容易就通关，可现在一连几个星期都玩不通……

福建 王志鸿

马修：何止几个星期，现在很多游戏都能玩好几年。

游戏机长时间不用，在保存方面有什么需要注意的？

哈尔滨 涵宝

马修：游戏机用锂电池的话，就给充满电再放起来。另外就是避免放在太阳直射或潮湿的地方了。

本打算购入3DS，可念及PSP有强大的软件应用群，我心软了，还是买了一台PSP-3000。

南充 Winds

马修：3DS还没出呢，现在可以边玩PSP边为3DS攒钱。

四格漫画好几辑都没有，希望这个栏目能回归“掌门人”。

株洲 关家大刀

马修：这个其实是不定期的啦——其实也看小编们近期内是否有四格漫画的题材。

我发现电视上不少介绍三国的节目或广告啥的或多或少都是用了Koei的《无双》人设，看来Koei的人设真是经典啊！

锦州 杜浩闻

白菜：说得对，遇到事情要往好处想！

现在PSP才真正发挥了机能，不过有什么用，几年来都是为3DS铺路来了，呵，掌机也快死了吧，4000也激不起波浪……把我的话登上去啊。

深圳 小米e

马修：这位朋友对索尼在本届E3的表现怨念深重啊，放弃硬件厂商的门户之见的话，也许会更透彻地享受游戏哦。掌机的存亡么……NDS和3DS不必说了，索尼即使不反抗也没那么容易就退出的。有兴趣的话可以了解下主机销量表上掌机每周的销量。

之前在学校的不开心已经放在心底了，即将进入新环境。有时候觉得怎样与人相处是非常困难的事情。

清远 洪博

马修：慢慢摸索，与人相处的学问太深了，有的人摸索了一辈子都没摸索明白。总之呢，害人之心不可有，防人之心不可无。

只言片语 购买理由：条件反射，看到新《掌机王SP》就摸钱包。（广州 小连）





深圳 小明

伊娃：好暴力，汗……



南宁 侑郁

马修：话说这几天熬夜下来，我又有点变成熊猫的倾向了。



北京 郝俊

马修：《口袋妖怪 黑》的老大莱希拉姆，画龙点睛固然有神，不过有时不点睛会显得更神秘哦。



北京 汉末老头

酷洛洛：这个关公画得有点乱侃三国类书籍插画的味道。



南昌 罗涵川

马修：乍一看忍者流下了男儿泪，仔细一看是条刀疤，很帅气的特写。

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～63、65、67辑、第75、77、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～113、130～139辑，定价：9.8元。《掌机王SP》第103辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、14～19、29～32辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》、《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.7》定价12.00元。《口袋妖怪2010 完全图鉴・终极对战分析》，定价38.00元。《卡牌・桌游》第4、6辑，定价15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

通告

135辑玩家点评《大家的水族馆》作者罗修紫星、136辑“玩家点评”《伊苏7》作者sywpurple，看到消息后请速用Email与我们联系，提供您的姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

下辑预告

掌机王SP VOL.140

8月中旬全国上市

下辑重头



NDS 重装机兵3



PSP Fate/新章



PSP 伊苏VS空之轨迹 抉择・传说



初音未来 女歌手计划 2nd

PSP

只言片语 136辑的“自由谈”让我知道，当兵的原来也有人很宅。（盐城 万涛）

交流空间

想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

醒目 想上“交流空间”的朋友请务必在每次寄回函的时候在贴头像下方的小字最左边划上✓，这样小编才能将您的信息公开在这个栏目里，鉴于大部分女性读者都没有在指定位置划✓，特此强烈呼吁一下广大关注《掌机王SP》的MM们，给广大的男性读者一个机会，同时也给我们的栏目添色！

宋月阳　昵称：月月



性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、iDS
喜欢的游戏：《初音》、《最终幻想Ⅶ 核心危机》
地址：四川省崇州市崇阳镇正东街46号金丰公寓四单元507号
邮编：611230　QQ：541432037
Email：541432037@qq.com
想说的话：偶尔玩玩游戏是很不错的，过度游戏伤身。

沈黎　昵称：黎子

性别：女　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：很多
地址：浙江省杭州市余杭区临平丘山小区12幢二单元303室
邮编：311100　QQ：495624322
想说的话：新游戏多点，快出来来来！

周卫星　昵称：雷

性别：男　年龄：15
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋》、《火纹》
地址：云南省大理市双鸳路8号洱海公园宿舍
邮编：671000　QQ：1051035617
想说的话：有二手NDS的话卖给我吧。

李澍　昵称：一条美云

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《塞尔达》
地址：云南省昆明市五华区瓦仓庄33号六单元501
邮编：650032　QQ：825468445
Email：825468445@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

余伟锋　昵称：Wii・F

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《GTA》、《王国之心》
地址：广东省江门市蓬江区杜阮镇龙溪村太丙队27号
邮编：529000　QQ：415364825
Email：415364825@qq.com
想说的话：祝《掌机王》越办越好！

李明峰

性别：男　年龄：15
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《口袋》
地址：浙江省杭州市西湖区文二西路268号紫桂花园22-201
邮编：310012
Email：LMF13007102@126.com
想说的话：这辑实在是灰常地劲爆，简直是“跨时代”！

只言片语　吐槽栏目很有趣，很贴近读者……很好。（瑞丽 徐思凡）

廖伟哲　昵称：Siman

性别：男　年龄：20

拥有掌机：PSP、NDS

喜欢的游戏：《口袋》、《GTA》、《无双》

地址：广东省广州市天河区五山华南理工大学继续教育学院北309宿舍

邮编：440106　QQ：991778566

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

储继鑫　昵称：老男人

性别：男　年龄：18

拥有掌机：NDSL、PSP

喜欢的游戏：《深爱》

地址：安徽省阜阳市颍泉区人民东路159号3幢201户

邮编：236000　QQ：576498331

Email：576498331@qq.com

想说的话：没钱照样玩制霸。

林林　昵称：水寒

性别：男　年龄：15

拥有掌机：PSP、NDSL、NDSi、GBA SP

喜欢的游戏：《口袋》

地址：浙江省杭州市土地区美政花苑27-1-501

邮编：310008　QQ：545846770

Email：Lrm64@163.com

想说的话：当你寂寞的时候，走到阴暗的角落画几个圈圈就可以了。

杨运帆　昵称：抱树仔

性别：男　年龄：16

拥有掌机：PSP、NDSL、GBA

喜欢的游戏：《口袋》、《最终幻想战略版》、《牧场》

地址：河南省郑州市金水区丰乐路4号省建筑科学研究所家属院

邮编：400053　QQ：1289719121

想说的话：《口袋》、《牧场》顶顶顶！

艾虹宇　昵称：小艾

性别：男　年龄：19

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《FF》、《英雄传说》

地址：广西省南宁市西乡塘大学东路176号广西农业职业技术学院畜牧兽医094班

邮编：530007　QQ：626164133

Email：626164133@qq.com

想说的话：为了寄回函表，要多走十多分钟才能找到邮箱……

赵育宁　昵称：sirisblack

性别：男　年龄：16

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《皇牌空战》、《GT》

地址：天津市河西区前进道绮云里49门301

邮编：300201　QQ：409303370

Email：sirisblackZYN@qq.com

想说的话：我要中奖啊！加我QQ吧！

马天成　昵称：金布利

性别：男　年龄：14

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《但丁》、《梦幻之星》

地址：福建省厦门市思明区图强路9号502

邮编：361000　QQ：450401967

想说的话：现在的小编剩下不多了！

杨哲语

性别：男　年龄：16

拥有掌机：PSP、NDSi

喜欢的游戏：《口袋》、《FF》

地址：安徽省合肥市包河区宿松路金水花园2幢302室

邮编：230022

想说的话：最近玩得比较疯，抽空睡个觉。

袁少华　昵称：挖墙脚的小猪

性别：男　年龄：18

拥有掌机：GBA SP、NDSL、PSP

喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》、《机战》

地址：浙江省诸暨市浣东街道王三村2号

邮编：311800　QQ：371992772

Email：371992772@qq.com

想说的话：海内存知己，天涯若比邻。希望有朋友能和自己交流。

邵帅　昵称：欧西里斯

性别：男　年龄：17

拥有掌机：NDSL、GBA SP

喜欢的游戏：《恶魔城》、《口袋》、《七日死》

地址：天津市河东区远翠东里13号楼4门5楼508

邮编：300162　QQ：110700994

想说的话：我的掌机我作主。

孙超　昵称：奇迹

性别：男　年龄：17　拥有掌机：无

喜欢的游戏：《无双》、《MHP》、《勇者别嚣张》

地址：上海市埔南区川沙镇金家村刘家宅35号

邮编：201205　QQ：1264874652

Email：1264874652@qq.com

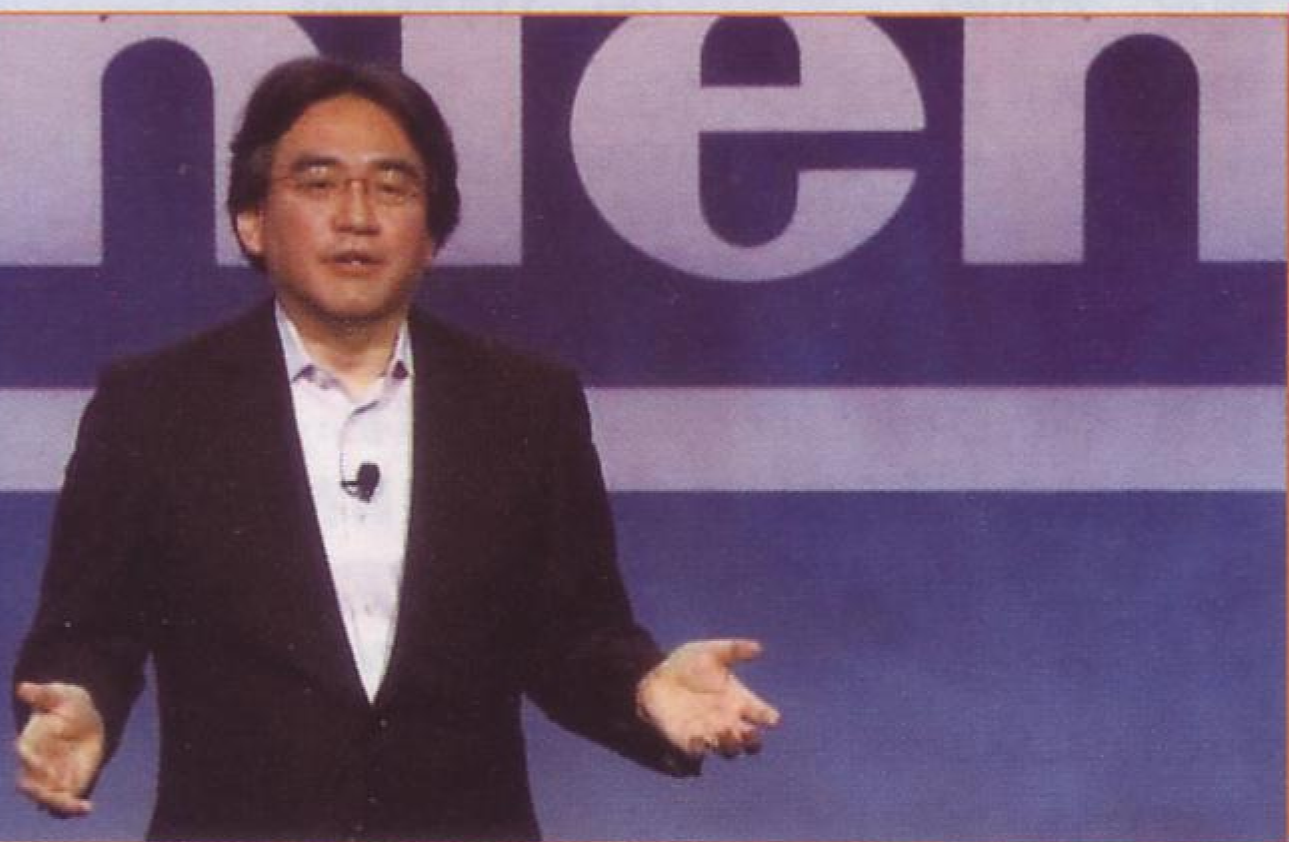
想说的话：期待3DS。

只言片语　小编感谢我吧，因为本人的影响，已经有两个同学买《掌机王SP》啦，虽然都是不定期的。（台州 老黄）

FAQ电台

这段时间编辑部众人都开始通过节食、运动等方式进行瘦身健身计划，原因全归于那张几页纸的体检报告。有大言不惭地说，虽然我们都是游戏顾问，但健康顾问倒是一个都没有，如果各位有什么健康好建议，不妨通过回函给我们众编来个FAQ。 栏目主持：酷洛洛

近期PSP破解并无特别的进展，因此国内市场可破解PSP3-000的价格依旧不断攀升，再这样下去PSP就快要追上PS3了。反之不可破解的6.20版上PSP-3000一降再降，上周回老家的时候，看见部分游戏店更打出了“PSP-3000 998元”的旗号，真是极端。当然并不是全部都是坏消息，M33-6的老用户如今可以利用普罗米修斯安装程序玩起不少新破解游戏，算得上是可喜可贺（详见本辑“PSP软件学院”）。今年暑假国内的PSP行情注定是风波不断，PSP go又是一个不争气的阿斗，甚至连SCE都改口将它定义为试验机型，以推搪那悲剧般的销量；3DS消息也让NDS机型的热度渐渐放缓，任天堂总裁岩田聪在接受媒体采访时更表示，对3DS推出后所面对的不正当复制问题（泛指烧录卡）有着十全措施。单靠破解所支持起的国内掌机市场何时才能迎来真正的旺季，明年、后年、还是……



我iDSL的L键越发严重；不但要用力，还要好几次才反应，那该怎么办？

江门 陈雁照

估计是按键积尘或导电胶老化吧，这种问题还是挺常见的，一般去游戏店稍微更换一下零件即可，也不需要多高的维修费用，另外由于你的是iDSL，其实可以考虑官方售后维修，这可是行货的专利哦。

我的PSP是5.50GEN-D3版，为什么我玩《和平行者》日版时用了跳过序章的存档后，在别的关卡还是会死机？

沈阳 李原宁

死机的原因并不单纯因为序章，即使其他关卡在场景过度时也会出现死机，这点在本人已经深有体会，目前最方便的方法就是升级至5.50普罗米修斯固件，一劳永逸。

在玩《尤歌朵拉同盟》但卡在黑白蔷薇中选一人杀死的那关了，听说杀不同的人会有不同的结算物和卡片，对剧情有影响嘛？能杀死两个吗？

吴川 林茂

鱼与熊掌不可兼得，这里只能选择一个，对整体剧情是没有影响的。不过黑蔷薇的移动方式是瞬移，后期有部分隐藏道具以及强大的屠龙卡需要借助此特性才能拿到。利用瞬

只言片语 我们学校竞争太激烈了，只有光速吃完饭飞奔书屋去买《掌机王SP》，还不一定买得到。（浙江 宛若青空）

移鞋(ワープシューズ)虽然也可以，但该道具效果只能持续2map。



请问PSP-2000在升级后为什么音乐文件夹里的歌名在PSP上都显示乱码？

辽宁 三井寿



这是因为文字编码不对，外文的编码在显示中文的文件名时都会显示乱码，只要在主机设定→文字设定一项里选择Simplified Chinese GBK（936）一项就可以了。



电脑上PSP模拟器可以玩《伊苏菲尔盖纳之誓约》吗？很想玩一玩，可是没有PSP，唉……

佛山 杜国志



目前PSP模拟器就只有JPCSP和PCSP，运行速度方面都只能用“悲剧”来形容，目前这两款模拟器的开发进度都十分缓慢，完美模拟要等到什么时候估计谁也不知道。不过还好这位读者是看上的是《菲尔盖纳之誓约》，这款游戏其实早在09年就已经推出PC版，更有完美汉化版，大可留意一下。



在PSP的《乐高哈利波特 1～4年》中，二年级的第一个关卡如何通过？

广州 笃伟



本关玩家需要找到5件物品并放回原处：



左侧桌子上的微波炉、右侧餐桌上的天线、屋顶的玩具鸭子、院子里的铃铛以及二楼椅子上的路障积木。



PSP go在暑假结束前会不会完全破解，可能性大不大？

南京 陈绍楠



老实说可能性较少。PSP go的销量实在少得可以，在PSP-3000的新版还未被攻破前，应该不会有人专门针对PSP go展开破解的，另外如今利用《啪嗒嘭2》存档漏洞的全机型通用ISO加载器还处于雏形阶段。如果这位读者还没买机器、又想玩破解游戏的话，推荐最好不要选择PSP go。



为什么我把音乐（MP3文件）、电影（MP4文件）放入PSP里却不能播放？（我的卡是8G高速红棒，5.03系统）。

北京 郑鑫洋



音乐文件需要放在PSP的MUSIC文件夹里，而MP4格式的文件则需要放在PSP的VIDEO文件夹里，这样系统才能找到文件。另外需要注意的是MP4视频必须是对应PSP的MP4格式，PC所兼容的MP4视频在PSP上并不一定能播放。



在《口袋妖怪不可思议迷宫 空之探险队》中，为什么我在圈圈熊咖啡馆里让精灵喝下果汁后能力会下降？

Email Jin469



因为一些食品在做成果汁后有一定几率会变得非常难吃，此时喝下去的话会扣去1～3点的能力值。如果不想出现这个情况的话应尽量避免使用以下这些食物制作果汁：ベトベタフード、ゴローンのいし、オレンのみ、くうふくのタネ、じゃあなのタネ、すいみんぐのタネ、ふごうのタネ、ぷっかつのタネ、めくすぐりのタネ、ピーピーマックスグ。



最近沉迷于《联合突袭2》，太棒了，不过我有两个疑问：1.中文版《联合突袭2》能不能读我现在玩的日文版存档？不能的话真的要鄙视下Koei了；2.看完了项羽抱着虞美人一起消失，我很感动，但是随之而来的就是疑惑：PT交换物品选项里，怎么还是没有虞美人啊？我已经完成了霸王篇的全部剧情了，还指望用虞美人来找秦始皇算账呢……



湖州 库拉万



1.中文版没法读取日文版存档，和你一起鄙视下……

2.“霸王篇”第三章结束后虽然完全战胜项羽，但是“霸王篇”并没有完结，必须要把最终章完成才算完成“霸王篇”，也就是说要通关一次后，才能选择虞美人。



PSP-1000能玩比较新的一些游戏吗？

河北 陈国栋



可不要以为PSP-1000型号老就不能玩最新游戏，它可是全部通杀的，反而是越新型号的玩游戏越麻烦。

小编寄语

胧月

★体检过后人心惶惶，个个都拼命压抑着肚里的馋虫，吃些所谓的养生食品。我坚信难吃的东西肯定对身体有好处，苦瓜、胡萝卜和闻着像霉菌的花茶，赶快来治愈我吧。

★说到吃，就来谈谈味精这种调料。它的作用是增加鲜度，断然不能当做主味，而现在ACG界（尤其是动画）铺天盖地的恶意卖萌就像一锅纯味精汤，比起来我还是更喜欢糖水或盐水。

★《雷顿教授与永恒的歌姬》挺好看的，向《雷顿》的游戏迷们推荐。

★“如果说世上还有一件事比XX更痛苦，那就是……”醒醒，世界上你没体会过的伤心事多了去，兀自在那无病呻吟个什么劲！

乌冬

◆体检实在是太可怕了，体重没达到一般标准我也就认了，可血脂偏高竟然也和我沾边，想当初就是想增重才肆无忌惮地吃东西，可是现在不但体重没见长，倒吃出个血脂偏高来了。好吧，是时候该规划饮食了，至于健身计划嘛，看哪天能起早吧……

◆做完这辑《掌机王SP》就又要搬家了，算一算来了这里后就搬了三次家，随着东西越来越多，搬起家来也一次比一次费劲，希望这次能住得长点吧，因为搬一次家实在太伤筋动骨了。

白菜

□早听人说深圳年年刮台风，前段日子QQ上也弹出了台风预警报告，不过直到今天写下这段话为止，台风还没出现过……或是说选在我睡觉的时候刮过了？真有这么省心的事儿？

□《战国香蕉3》最终还是公布了第六天魔王。就知道Capcom你没那胆儿。

□编辑部组织全员体检，由于B超环节需要大量喝水，于是在医院的饭厅里喝了4杯纯净水。坐了半小时，没感觉，于是又去喝了4杯。之后一整天看见编辑部里的净水机就犯恶心……

□周围打《铁拳》的人越来越多了，我很欣慰。

伊娃

☆请年假回家了一趟，老妈带我去老中医那里抓了几副中药调理身体，可是回深圳后我用相同的方法煎药，却比老妈在家给我煎的苦上许多，这心理作用是有多强烈？

◎回家办了不少事，也看望了很多亲朋好友，但大部分时间都在家里陪爸妈，胃口好睡觉香心情佳，什么都不用想。临走的那天大包小包地收拾着东西，回想自高中以来的这些年，每次离家爸妈都恨不得把家里所有吃的喝的用的都给我带上，这次也不例外，回去时只带了几件换洗衣服，回来时却连拖带拽地拎了鼓鼓的三大包。

※不知大家是否还记得之前为《掌机王SP》光盘投稿的单手玩《山脊赛车》和《GT赛车 PSP》视频的“飙”同学，他8月中旬就要去加拿大留学啦，伊娃在这里祝福他一切顺利，学业有成，能如他所说的那样不怕冷，哈。

马修



◆给LIKY带个假，因病住院，这里也祝LIKY早日康复。

◆深圳的几条主干大道轮流修，这次修到北环大道了，本来和我没有什么关系，但由于北环大道修路不通车，好多车都挤我每天上下班的那条路了，天天在路上塞得那个心焦。

◆一日打的，问司机北环大道还得多久修好，答曰"最少半年"。无语了，看来以后还得早起——再见了，早已习惯了的夜生活。

◆上周末休息去龙岗会个朋友，一开始坐车，按照网上搜索的路线车次出发了。到车站一看，那线路的车早取消了……走了几站路改乘别的车按照转车的站名下了车，结果到了一个两区交界尘土漫天没人管的地方，车站根本看不到，问超市店员，一指路边一大群人，原来那就是车站……等的车终于来了，但没有空座车便不停……半小时后终于受不了了，打的，结果车开了差不多两个多小时，过了两段高速公路、两个收费站，花了我150多元才到地方，说来特区关外的绿的算是便宜的……

◆上一段每一个省略号都因为现在想起来都非常无语，实际上当时无语的更多。

阿鲁



■之前和胧月、白菜等人一起吃饭的时候经常听他们谈论那群玩格斗游戏的朋友，最近和他们一起去吃泰国菜时总算是见到了其中的一部分街机仔。这里要不点名感谢其中的某个人，第一次见面时就送了本人一件小礼物，虽然在下对《黑岩》完全没有接触过，为了某人的"一片真情"，我决定等我有空的时候开始关注《黑岩》了！

■前段时间玩了不少音乐游戏，《初音》和《DJMAX》由于不是新作，草草玩了会就丢在一旁了，而新出的《太鼓之达人》我倒是花了一些时间去研究，突然发现鬼难度8星的歌全连起来居然都很困难了，不知道是歌曲变难还是我的技术退步了……看来全歌曲金皇冠是别想指望了。

米格



■在深圳的一名好兄弟最近回西安发展了，而且回去才不到两个月据说已经是名誉爸爸了，特在此恭喜一下哈！

◆其实灾难片里面，我更喜欢那种虚拟设定的，而不喜欢那种追忆历史的，因为追忆太多了，让人哭一次又一次，又从中谋取商业上的利润，实在感觉不舒服。虚拟的就不一样了，反正大家在看之前是没有感情煽动成分的，爱买单就买单，评论电影也更客观。

▲最近在读老罗《我的奋斗》，看到那段说道用报纸擦出来的一个个黑屁股，差点没把我笑死，强烈推荐给大家！

酷洛洛

◆发现最近连试玩游戏都趋向多人联机了，《火影忍者 羁绊驱动》如是、《啪嗒嘭3》如是、现在连《皇牌空战X2》也是这样，虽说Capcom是引发PSP联机狂潮的"开山鼻祖"（是某款游戏就不用本人多说），但感情把这片潮流发扬光大的其实是NBGI……

◆趁着两天的假期，回了一趟老家（非结婚）。并没有特意去找旧友，因为想好好地休息一下，然后帮爸妈做点什么。掏出一个下午去了当地一个动漫商城，为的是当天某店的模型特价活动，看看有没有好物可寻，遗憾去得太晚，看中的都被卖光，例如《四叶妹妹》的四叶Figma……正准备打道回府的时候，竟在路过的桌游店发现本人寻觅多时的《三国杀》Q版装，金属浮雕盒的包装就已经相当吸引了，再加包装面那三个Q版刘孙曹，一个被扯耳朵、一个被扯脸蛋、一个被扯胡子，把本人当场萌翻，最后价钱都不讲就买了下来，特此放图。



◆最后祝LIKY早日康复，等着他回来玩《三国杀》。

栏目主持：白菜

火热秘技

最近在公司福利与“冰红茶事件”（见上辑拿门人）的双重影响下，逐渐开始觉得自己以前从来不喝的果粒橙很好喝了。为了不让乌冬抢先拿掉，一定得每天早早拿出来先喝一口再冻进冰箱用以确保自己的战利品。

在宿舍打PSP直到没电才想起电源放在了公司……每到这个时候我总是很感谢PSP的自动挂机功能。

PSP 我的暑假 携带版2 猜谜姐妹和沉船的秘密 秘技

日版 ぼくのなつやすみ ポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沉没船の秘密！

傍晚的晚餐猜谜

日期	内容
1日	シーフードカレー
2日	手こね寿司
3日	金目鯛の煮付け
4日	あら汁
5日	鰯のハンバーグ
6日	海鮮かきあげ
7日	真鯛のあんかけ
8日	シーフードカレー
9日	イサキの蒸し煮
10日	手こね寿司
11日	海老わんたん
12日	金目鯛の煮付け
13日	あら汁
14日	鰯のハンバーグ
15日	シーフードカレー
16日	真鯛のあんかけ
17日	海鮮かきあげ
18日	鸡のモモ焼き
19日	海老ワンタン
20日	イサキの蒸し煮
21日	あら汁
22日	シーフードカレー
23日	手こね寿司
24日	金目鯛の煮付け
25日	鰯のハンバーグ
26日	海鮮かきあげ
27日	海老ワンタン
28日	シーフードシチュー
29日	真鯛のあんかけ
30日	シーフードカレー

主人公可持有道具获得方式

菜单追加道具

道具	获得方式	效果	最早获得日期
时计	旅馆姑姑房间的桌上	随时查看时间	1日
昆虫采集セット	两兄弟的房间中从阿刚那里获得	采集昆虫	1日晚上
	自己房间的桌上		1日
钓り道具	从工作场所的姑丈那里获得	钓鱼	2日

火箭推进器的位置

名称	所在地	最早获得时间
ロケットバルブA	秘密的沙滩处下海有小沉船所在的区域海底	—
ロケットバルブB	奥泽森林中奥	9日
ロケットバルブC	烧炭小屋前有盖子盖住小河流的位置	15日

背包中的道具			
道具	获得方式	效果	最早获得日期
ラジオ体操カード	一开始持有	参加广播体操后盖章	一开始
战舰大和のプラモデル	海之屋以350元购买	在自己房间的椅子上进行组装	–
砂糖水	海之屋厨房	涂在橡树上，第二天能抓到各种甲虫	晚上
斧	姑丈的工作场所	15日以后可以砍倒稻田旁的大树做成桥	14日晚上
チョーク	旅馆楼梯下的黑板	可以进行涂鸦	1日
古い50元玉	诊所病房的神秘少女	捶肩的奖赏	11日
写真	西蒙	发生特定时间后的照片	1日
键	旅馆2楼3号	交给靖子	16日
チョコからもらったビーズ	公园	猜谜姐妹谜题解答后的奖赏	3日
チョコからもらったおはじき	公园	猜谜姐妹谜题解答后的奖赏	3日

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破 金手指

日版

イナズマイレブン3 世界への挑战 スパーク・ボンバー

GameID：BE8J 1D942891（火花版 スパーク）

GameID：BEZJ 5F26F8C3（爆破版 ボンバー）

注解：双版本只有GameID有区别，金手指码是相同的。

热血点数最大
020A19F0 000F423F

友情点数最大
020A19F4 000F423F
按SELECT+R+↑

获得扭蛋机硬币99枚
94000130 FEBB0000
220A163D 00000063
120A163E 00006363
D2000000 00000000

比赛得分为99：0
120A15B6 00000063

按START+↑
比赛时间复位

按START+↓
比赛结束
94000130 FFB70000
020A1520 00000000
020A1524 00000000
D2000000 00000000
94000130 FF770000
020A1520 0000FF00
020A1524 0000FF00
C2000000 00000000

选项中的动画
鉴赏全解锁
0209C278 FFFFFFFF
0209C27C 003FFFFF

按SELECT习得
所有秘传书
94000130 FFFB0000
D5000000 63636363
C0000000 00000044
D6000000 020A1688
D2000000 00000000
94000130 FFFB0000
D5000000 63636363
C0000000 00000026
D6000000 020A1898
D2000000 00000000
94000130 FFFB0000
D5000000 00000063
C0000000 0000001A
D8000000 020A1961
D2000000 00000000
020A1718 00000000
220A171C 00000000
220A1779 00000000
220A1934 00000063



NDS 深爱+ 金手指

日版

ラブプラス+

GameID：BOXJ 0AE52CD7

夜宿模式中抚摸
桃心数量12个
22146866 000000FA

按R+相应按键
全能力MAX
A=运动、B=感性、X=知识、Y=魅力
94000130 FFFE0000
221430E0 00000000
D0000000 00000000
94000130 FEFE0000
221430E0 000000FF
D0000000 00000000
94000136 FFFE0000
221430E1 00000000
D0000000 00000000
94000136 FFFE0000
94000130 FEFF0000
221430E1 000000FF
D2000000 00000000
94000130 FFFD0000
221430E2 00000000
D0000000 00000000
94000130 FEFD0000
221430E2 000000FF
D0000000 00000000
94000136 FFFD0000
221430E3 00000000
D0000000 00000000
94000136 FFFD0000
94000130 FEFF0000
221430E3 000000FF
D2000000 00000000

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

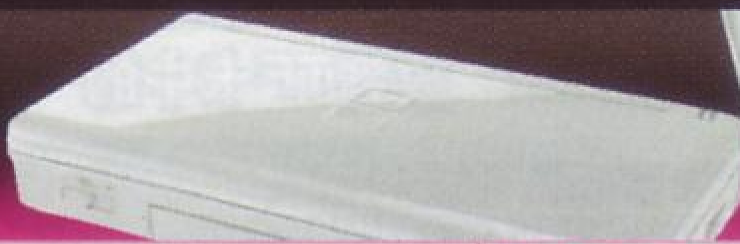
栏目主持：脁月

8月后日本将迎来盂兰盆节的长假，NDS游戏方面也相应地进入发售淡季，PSP方面则有《传说》、《皇牌空战》和《怪物猎人日记》三款较受瞩目的作品，玩家就算吃不饱，填填肚子总还是没问题的。另外两个平台在7月底的几款大作都很值得关注，切勿错过哦。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS




日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2010年7月			
29日	巫术 忘却的遗产	ウィザードリィ 忘却の遗产	Genterprise	RPG	5229日元
29日	重装机兵3	メタルマックス3	角川Games	RPG	6090日元
29日	假面骑士战斗 化身骑士 卡片大战	假面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大战	NBGI	AVG	5040日元
29日	忍者乱太郎 学年对抗战益智！之卷	忍たま乱太郎 学年对抗战パズル！の段	Russell	PUZ	5754日元
29日	一起来当漫画家！DS	Let's！ まんが家DS Style	Columbia Music Entertainment	AVG	5040日元
29日	好喜欢铃木君！四个铃木君	好きです铃木くん！！4人の铃木くん	Idea Factory	AVG	5040日元
		2010年8月			
5日	“超”恐怖故事DS 青之章	“超”怖い话DS 青の章	Alchemist	AVG	5040日元
5日	战斗之魂 数码发令员	バトルスピリッツ デジタルスターター	NBGI	RPG	5040日元
5日	海豹宝宝3 好多小可爱	まめゴマ3 ～かわいいがいっぱい～	Columbia Music Entertainment	SLG	5040日元
5日	美丽祭师二人组 时尚收藏	ハートキャッチプリキュア！おしゃれコレクション	NBGI	ETC	5040日元
6日	来挑战吧 字谜	Challenge Me：Word Puzzles	O Games	PUZ	售价未定
19日	公主偶像DS 变身！采苹果	リルぷりっDS ひめチェン！アップルピンク	SEGA	ETC	5040日元
26日	大家的体感读书DS 超恐怖学校怪谈	みんなで体感读书DS チョーこわ～い！学校の怪谈	Dorasu	AVG	3990日元
26日	和裴勇俊学韩语DS 测试篇	ペ・ヨンジュンと学ぶ韩国语DS テスト编	D3 Publisher	ETC	5040日元
26日	和裴勇俊学韩语DS 约会篇	ペ・ヨンジュンと学ぶ韩国语DS デート编	D3 Publisher	ETC	5040日元
		2010年9月			
2日	忍者乱太郎 学年对抗战益智！之卷	忍たま乱太郎 学年对抗战パズル！の段	Russell	PUZ	5754日元
9日	海贼王 巨人之战	ワンピース ギガントバトル	NBGI	ACT	5040日元
18日	口袋妖怪 黑	ポケットモンスター ブラック	Nintendo	RPG	售价未定
18日	口袋妖怪 白	ポケットモンスター ホワイト	Nintendo	RPG	售价未定
23日	银河铁道999DS	银河铁道999DS	Culturebrain	SLG	5999日元
23日	上海DS2	上海DS2	Sunsoft	PUZ	3990日元
30日	大神传 小小太阳	大神传 小さき太阳	Capcom	AVG	5040日元
30日	侦探 神宫寺三郎DS 红蝶	探侦 神宫寺三郎DS 赤い蝶	Arc System Works	AVG	4179日元
30日	闭锁病栋2	闭ざされた病栋 ディメンティアム2	Intergrow	AVG	5040日元
		2010年10月			
7日	王国之心 编码重制版	Kindom Hearts Re：coded	Square Enix	A・RPG	5490日元
7日	天下第一 战国恋人 DS	天下一★战国LOVERS DS	Rocket Company	AVG	5040日元
14日	东京黄昏破坏者 禁断的生贽帝都地狱变	东京トワイライトバスターズ 禁断の生贽帝都地狱变	Starfish	AVG	6090日元
21日	强袭魔女2 治愈・治疗・变得软绵绵	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする	角川书店	AVG	6090日元
28日	俊男×英语 恋上英国	ハンサム×ENGLISH イギリスに恋して	Intelligent Design	ETC	5040日元
未定	超级涂鸦	Super Scribblenauts	5TH Cell	PUZ	售价未定
		2010年12月			
9日	二之国 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黑の魔导士	Level-5	RPG	6800日元
		2010年秋			
未定	维新之岚 疾风龙马传	维新の岚 疾风龙马传	Koei	SLG	售价未定
		2010年冬			
未定	索尼克 色彩	ソニック カラーズ	SEGA	ACT	售价未定
未定	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	MUG	售价未定
		发售日未定			
未定	幻想生活	ファンタジーライフ	Level-5	RPG	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	黄金太阳 黑暗黎明	Golden Sun：Dark Dawn	Nintendo	RPG	售价未定
未定	天空机器人（暂名）	Solarobo ソラロボ（暂名）	NBGI	RPG	售价未定



重装机兵3



7.29 ■角川Games■RPG■6090日元



自2代发售以来已经过去了17载，《重装机兵》初代的原班制作人马重新集结，为玩家们带来了这款正统续作。战车、赏金猎人、悬赏怪物……系列独有的世界观和游戏理念将在NDS平台上延续，仅仅是那熟悉的BGM就足以让老玩家热血沸腾，而支线任务、联机对战等新要素也为本作注入了全新的活力。



伊苏VS空之轨迹 抉择·传说



7.29 ■Falcom■FTG■6090日元



由Falcom公司两大看家作品"合体"而成的这款大乱斗游戏结合了两大系列的系统和战斗风格，华丽的战斗、丰富的技能和那些熟悉的角色将给老玩家们带来前所未有的感动。不仅两大系列里大部分角色都会登场，而且游戏还非常厚道地使用了全语音，厂商如此厚道的做法不知能不能让玩家乖乖买账。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年7月					
29日	GA 艺术科美术设计班 闹剧仙境	GA 芸术科アートデザインクラス Slapstick WONDERLAND	Russell	AVG	6279日元
29日	S.Y.K 新说西游记 携带版	S.Y.K ～新说西游记～ ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
29日	伊苏VS空之轨迹 抉择·传说	イースVS空の轨迹 オルタナティブ・サーガ	Falcom	FTG	6090日元
29日	初音未来 女歌手计划 2nd	初音ミク プロジェクトディーヴァ 2nd	SEGA	MUG	6090日元
29日	NEO GEO英雄 终极射击	ネオジオヒーローズ ～アルティメット シューティング～	SNK Playmore	STG	5040日元
29日	第二小说 她的夏天，15分钟记忆	セカンドノベル ～彼女の夏、15分の记忆～	日本一Software	AVG	5229日元
29日	恋爱少女与守护之盾 携带版	恋する乙女と守护の盾 ポータブル	Alchemist	AVG	6279日元
2010年8月					
5日	幻想传说 换装迷宫X	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX	NBGI	RPG	5480日元
5日	风暴恋人	ストーム ラバー	D3 Publisher	AVG	6090日元
5日	我们的生存游戏 对决	俺たちのサバゲー VERSUS	Best Media	FPS	5040日元
12日	家族计划	家族计画	Cyberfront	AVG	5040日元
12日	尸体派对 血色笼罩 恐惧再临	コープスパーティー ブラッドカバー リピーテッドフィアー	5pb.	AVG	6090日元
12日	花归葬	花归葬	Prototype	AVG	4830日元
19日	真·翡翠之泪 绯色的碎片2 携带版	真·翡翠の雫 绯色の欠片2 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
26日	皇牌空战X2 联合突击	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	NBGI	STG	5229日元
26日	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	Capcom	ETC	3990日元
26日	二世之契	二世の契り	Idea Factory	AVG	6090日元
26日	薄樱鬼 随想录 携带版	薄樱鬼 随想录 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
26日	樱花樱花 春色烂漫	さくらさくら HARU URARA	GN Soft	AVG	6090日元
26日	地狱犬计划	プロジェクトケルベルス	Mile Stone	FTG	6090日元
未定	真·万兽之王 最终EX 无垢叹息、天冥灾祸	真·マスターオブモンスターズ Final EX 无垢なる叹き、天冥の灾祸	Systemsoft Alpha	RPG	6090日元
2010年9月					
2日	BLEACH 灵魂升温7	BLEACH ヒート·ザ·ソウル7	SCEJ	FTG	4980日元
9日	战国绘札游戏 不如归 大乱	战国绘札游戏 不如归 大乱	Irem	TAB	5040日元
16日	诡计×逻辑 第二季	TRICK×LOGIC シーズン2	SCEJ	AVG	2980日元
16日	剑、魔法与学园物3	剑と魔法と学园モノ。3	Acquire	RPG	5229日元
16日	蓝色玫瑰 妖精和青瞳战士们	BLUE ROSES～妖精と青い瞳の战士たち～	日本一Software	RPG	6090日元
22日	黑豹 如龙新章	クロヒョウ 龙が如く新章	SEGA	A·AVG	6279日元
22日	无头骑士异闻录 三足鼎立	デュラララ！！3way standoff	Ascii	AVG	6090日元
30日	轻音少女 放学后的演奏会	けいおん！ 放课后ライブ！！	SEGA	MUG	6090日元
30日	龙珠组队战 对决	ドラゴンボール タッグ バーサス	NBGI	ACT	5229日元
30日	英雄传说 零之轨迹	英雄传说 零の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
30日	人鱼绝恋	L@ve once	Maid meets Cat	AVG	6279日元
2010年10月					
7日	加奈 妹妹	加奈 いもうと	Cyber Front	AVG	5040日元
14日	核石之王	LORD of ARCANA	Square Enix	ACT	售价未定
28日	噬神者 爆破	GOD EATER BURST	NBGI	ACT	5229日元
28日	杀戮之心 EXA	ガルネージハート エクサ	Artdink	SLG	5880日元
28日	娇蛮之吻 2学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	Netrevo	AVG	6090日元
28日	幸运星 陵樱学园樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	AVG	6090日元
2010年冬					
未定	寄生前夜 第三个生日	The 3rd Birthday	Square Enix	A·RPG	售价未定
发售日未定					
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定
未定	怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	Capcom	ACT	售价未定
未定	啪嗒嘭3（暂名）	パタポン3（暂名）	SCEJ	MUG	售价未定
未定	最终幻想 Agito XIII	ファイナルファンタジー アギト XIII	Square Enix	RPG	售价未定



DVD光盘内容导视

游戏展望台

8款热门新作最新官方影像





- ◆战神 斯巴达幽灵
- ◆杀戮之心 EXA
- ◆黑豹 如龙新章
- ◆蓝色玫瑰 妖精和青瞳战士们
- ◆核石之王
- ◆王国之心 编码重制版
- ◆口袋妖怪 黑·白
- ◆皇牌空战X2 联合突击

新作特搜队

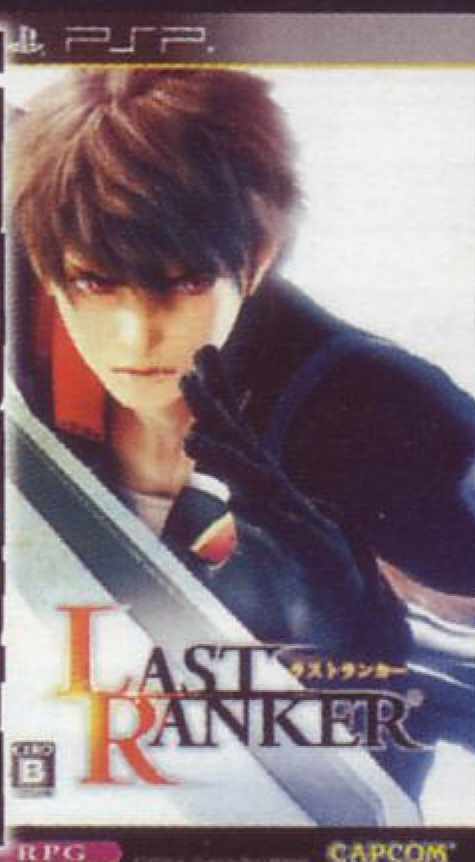
最新发售游戏影像直击



- ◆实况力量职业棒球2010
- ◆火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄
- ◆最后的战士
- ◆武装神姬 战斗大师
- ◆牧场物语 双子村

随盘附送

实用资源倾情附送



3款PSP ISO
- ◆最后的战士
- ◆武装神姬 战斗大师
- ◆桃太郎电铁组队战 友情、努力、胜利之卷

3款NDS ROM
- ◆火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄
- ◆口袋妖怪 心金（汉化版）
- ◆口袋妖怪 灵银（汉化版）

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《世界树迷宫Ⅱ 诸王的圣杯》OST等着你。

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

- ◆神鬼节奏 Rhythm Spirit
- ◆太阳系漫步
- ◆iPhone超级工具箱

口袋特企

怪物猎人广播剧 加工职人篇（1）

新动一刻

- ◆大神和七个伙伴
- ◆圣诞之吻SS

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《实况力量职业棒球2010》的演示影像中，演示最后显示的比分是多少呢？

A：0–0　B：3–2　C：1–6



PEGA 双核动力站 3名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2010年8月22日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第141辑上公布，敬请关注。

一等奖



EZ5i 烧录卡 3名



M3DSR 烧录卡 3名

二等奖



PEGA 1名 双核动力站



BTP-6385 1名 北通动力堡垒（迷你版）



BTP-6366 1名 北通魔方炫音线控耳麦



BTP-6389 1名 北通动力堡垒



PEGA PSP 1名 九合一套装

三等奖



PEGA PSP 电池底座 1名



BTP-5325 1名 北通中国风EVA硬包



BTP-5355 1名 北通中国风晶透水晶盒



BTP-5540 1名 北通中国风晶透水晶盒



BTP-5540 1名 北通中国风炫彩水晶盒



PEGA PSP 1名 手柄支架

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha — GBalpha（中国）有限公司

WiiOh.com 威奥数码娱乐 — 威奥数码娱乐综合网站

ezflash — EZflash小组





《掌机王SP》第137辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名

NDS烧录卡



城市	姓名
哈尔滨市	戴柳帅
广州市	姜雅琪
杭州市	孙枫浩
马鞍山市	许少玮
重庆市	杨浩楠
上海市	余家

三等奖 6名



掌机周边

城市	姓名
苏州市	戈晓和
合肥市	贺彬炜
温岭市	沈华强
贵阳市	宋昌宇
大连市	王瓒玮
连云港市	周同亮

二等奖 5名

耳麦、电池、电源



城市	姓名
东莞市	高君锋
博罗市	李彪
上海市	孙超
福州市	肖航
昆明市	许一鑫

《掌机王SP》第137辑 DVD问答—中奖名单

答案：B

城市	姓名
温州市	胡孙云
舟山市	王恩峰
哈尔滨市	王轶群



PEGA双核动力站 3名

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

ISBN 978-7-89476-454-6



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-454-6

掌机王光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）